ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

EN FÖRSMAK AV ONDSKAN

MORDORS PORTAR



MORDORS PORTAR

Konstruktion: Graham Staplehurst
Översättning: Joakim Svahn
Redigering: Henrik Strandberg
Omslag: Angus McBride
Illustrationer: Jason Waltrip
Grafisk form: Stefan Thulin
Scan och PDF: Jonas

1 RIKTLINJER

Rollspel liknar en levande bok där spelarna är huvudpersoner. Alla skriver tillsammans en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De hjälper till att skapa ett nytt land och nya sagor.

Serien med Midgårdsmoduler är avsedd att vara ett verktyg för spelledare som vill leda rollspel som utspelas i J. R. R. Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och färdiga att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet (SRR) eller Expert Drakar och Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av förberedelser.

Mordors Portar har tre delar. Sektion 1 ger riktlinjer för modulens användande. Sektion 2 beskriver hur du kan konvertera modulens speldata till Expert Drakar och Demoner.

Den andra delen innehåller sektionerna 3, 4 och 5, äventyren. Varje äventyr är fristående, även om en röd tråd löper igenom dem så att de kan spelas i en följd.

Den tredje delen innehåller slumpmässiga mötestabeller och andra data för vad du kommer att träffa på under äventyrens gång.

Professor Tolkiens verk

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försöker nå upp till den höga standard som förknippas med Tolkiens böcker. Förnuftiga språkliga, kulturella och geologiska data används. Det tolkade materialet har skrivits med stor noggrannhet och passar in i definierade mönster och planer. Iron Crown Enterprises, Inc. och Äventyrsspel avser inte att detta ska vara den enda eller den rätta tolkningen, utan vi hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med vår beskrivning av området.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De posthumt utkomna böcker som redigerats av hans son Christopher kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från Bilbo och trilogin Sagan om Ringen, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.

1.1 ATT SPELLEDA ÄVENTYREN

Äventyren i denna modul är konstruerade för olika erfarenhetsnivåer hos rollpersonerna. Det första äventyret är främst avsett för ganska oerfarna RP (1:a och 2:a rangen) eller spelare. Äventyret i sektion 4 är avsett för lite mer erfarna personer (2:a och 3:e rangen), medan det tredje äventyret främst är avsett för spelare och rollpersoner som varit med ett tag (4:e till 5:e rangen).

Äventyren är indelade i fem standardsektioner:

1 Bakgrund; beskriver området där äventyret utspelar sig och bakgrunden till äventyret.
2 Spelledarpersonerna; noggranna beskrivningar av äventyrets mest framstående SLP och deras grundegenskaper.
3 Golvplaner och beskrivningar av de platser där äventyret utspelar sig.
4 Uppdraget; några tips om hur RPna kan inleda äventyret, ledtrådar, faror och belöningar.
5 Möten; en sektion som beskriver typiska och troliga möten mellan RPna och SLPna.

Spelledaren skall läsa igenom de olika delarna innan han börjar äventyret. När spelet sedan börjar, skall SL använda sig av Mötestabellerna i sektion 7.1, som finns i slutet av häftet. Dessa visar möjligheterna för vad RPna träffar på i äventyrens olika faser.

1.2 TERMER

Följande förkortningar och termer används i alla Äventyrsspels Midgårdsmoduler:

1.2.1 FÖRKORTNINGAR

Egenskaper för rollpersoner

STY	Styrka
STO**	Storlek
SMI	Smidighet
FYS	Fysik
INT	Intelligens
PSY	Psyke
PER*/KAR**	Personlighet/Karisma
UTS*	Utseende

Speltermer

AB*	anfallsbonus
abs**	absorbering
bs	bronsstycke(n)
dm^3	kubikdecimeter
EDD	Expert Drakar och Demoner
FB*	försvarsbonus
FM*	fast manöver
FV**	färdighetsvärde
gs	guldstycke(n)
KP**	kroppspoäng
ks	kopparstycke(n)
m	meter
ms	mithrilstycke(n)
m^3	kubikmeter
min	minut
R*	rang
r	radie
rd*	rond (EDD = 2 SR)
RP	rollperson(er)
RM*	rörlig manöver
RT	rustningstyp
S**	Skicklighetsvärde
SL	spelledare
SLP	spelledarperson
SR**	stridsrunda (SRR = 0,5 rd)
SRR	Sagan om Ringen — Rollspelet
SS	särskilt syfte
ss	silverstycke(n)
T	tärning(ar)
ts	tennstycke(n)
T100	procenttärningar

*SRR, **EDD

Midgårda termer

2Å	Andra Åldern
3Å	Tredje Åldern
4Å	Fjärde Åldern
Ad	Adunaiska
Be	Betheuriska (skogsalviska)
Cir	Cirth/Certar
Dn	Dunael
E	Edąin
El	Eldar
H	Hobiska
Har	Haradrim/Haradaic
Kd	Kuduk (gammalhobiska)
Kh	Khuzdûl (dvärgiska)
Or	Orchiska
Q	Quenya
R	Rohirriska
Rh	Rhovaniska
S	Sindarin
SoR	Sagan om Ringen (trilogin)
Ss	Svarta språket
Tg	Tengwar
Vg	Variagiska
Wo	Wosiska (Drúedain)
V	Väströna
Öst	Öströna

2.0 SRR OCH EDD

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och framslagning av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.

Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t. ex. grundegenskapsvärden, bonus och färdigheter — siffrorna hör ju ihop med ett visst bestämt spelsystem. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen.

Om man vill omvandla data mellan SRR och EDD kan man använda följande system Det ska bara ses som en riktlinje och ingenting som man måste följa slaviskt. Spelsystemen är mycket olika och problem är oundvikliga. Modulen kan användas med båda spelsystemen utan att SL behöver tänka särskilt mycket på omvandlingar, då vi har varit så noggranna som möjligt med att ge dubbel information där det behövs.

2.1 FÄRDIGHETER

För att omvandla SRRs färdighetsbonusar till EDDs färdighetsvärden är det bara att ta den slutliga, summerade bonusen där både nivåbonus, yrkesbonus, egenskapsbonus och andra bonusar finns inräknade och dividera med 5 (avrunda nedåt). Resultatet är färdighetsvärdet för EDD. När det gäller EDD-färdigheter kategori B, t. ex. Simma, ska man dividera med 20.

2.2 YRKEN

När man konverterar yrken från det ena spelet till det andra måste man tänka på att begreppen har helt olika betydelse i de två spelen. I SRR medför yrket en begränsning av rollpersonens förmågor under hela hans liv, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer med i spelet. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje,

men inte nödvändigtvis följt den slaviskt. Munkar (EDD) förekommer överhuvud taget inte Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många vitt skilda yrken i SRR.

Yrkestabell

SRR	EDD
Krigare	Krigare, stråtrövare, pirat/sjöfarare, riddare
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Animist	Magiker, lärd man
Magiker	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare

2.3 GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna motsvarar ungefär samma sak i de båda spelsystemen. Det som i EDD kallas KARisma motsvaras av PERsonlighet i SRR. STOrlek förekommer inte i SRR och UTSeende inte i EDD. Magikers SRR-rang adderas till deras EDD-PSY.

När man ska omvandla grundegenskapsvärden från det ena spelet till det andra så kan man använda omvandlingstabellen.

Omvandlingstabell

SRR	EDD
102*	20*
101	19
100	18
98-99	17
95-97	16
90-94	15
85-89	14
75-84	13
65-74	12
50-64	11
35-49	10
25-34	9
15-24	8
10-14	7
5-9	6
3-4	5
2	4
1	3

*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv).

2.4 MAGI

De två magisystemen är så totalt olika att det är omöjligt att göra lättanvända konverteringsregler. Vi har försökt gå tillväga med sunt förnuft när vi har gjort omvandlingar och vi kan endast rekommendera varje SL att göra sammaledes. I EDD är endast magiker magikunniga, vilket innebär att SRR-personer som inte är animister eller magiker förlorar alla formellistor vid en konvertering.

Man kan göra vissa noteringar för EDD:

- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig onödig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Kom ihåg de ord Gandalf sa vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Dugliga magiker är extremt sällsynta i Midgård. Man kan simulera detta på flera olika sätt. Det mest drastiska är att förbjuda spelarnas rollpersoner från att vara magiker, men detta kan bli ganska tråkigt. Ett annat sätt är att dubblera alla kostnader för att lära sig magiskolor och besvärjelser, vilket gör att det blir svårare att bli magiker och att magiker inte blir särskilt mäktiga. Eventuellt kan man sätta gränser på högsta färdighetsvärde i magiskolor och högsta skicklighetsvärde för besvärjelser.

2.5 EXCEPTIONELLA SLP

I Midgård förekommer exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), d. v. s. mer än vad spelarnas rollpersoner kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Bakgrunden till detta är att om spelarnas rollpersoner blir för mäktiga så skulle de kunna skriva om Midgårds historia, något som av förklarliga skäl är oacceptabelt. Tänk om Gandalf skulle få en konkurrent som tillhörde en spelare? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att låta begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper över vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte få grundegenskaper som överstiger 18. Vidare får inte en hjälte sin KAR automatiskt höjd till 19.

Spelares EDD-magiker bör inte få höja sin PSY till högre värden än rasens högsta möjliga tärningsvärde. Mänskliga magiker bör alltså inte få högre PSY än 18, oavsett omständigheterna.

2.6 SVÅRIGHETSGRADER

När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur svår handlingen blir att utföra. I tabellen för Svårighetsgrader ser man hur detta påverkar bonusen i SRR och CL i EDD.

Svårighetstabell

Grad	SRR	EDD
Rutin	+30	+6
Mycket lätt	+20	+4
Lätt	+10	+2
Normalt	±0	±0
Svårt	−10	−2
Mycket svårt	−20	−4
Extremt svårt	−30	−6
Vansinnigt	−50	−10
Absurt	−70	−14

2.7 VALUTA

Mynten i Midgård har ett annat värde än de vanliga i EDD. Vidare finns fler myntsorter. Mynttabellen visar hur växlingskurserna ser ut. Den noggranne kommer att upptäcka att skillnaden mellan varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kurser. Det är inte så märkligt, eftersom spelkonstruktörer har olika åsikter om vad saker kostar. Skillnaderna har absolut ingen väsentlig inverkan på spelet, så använd prislistorna i det spel som spelas.

Mynttabell

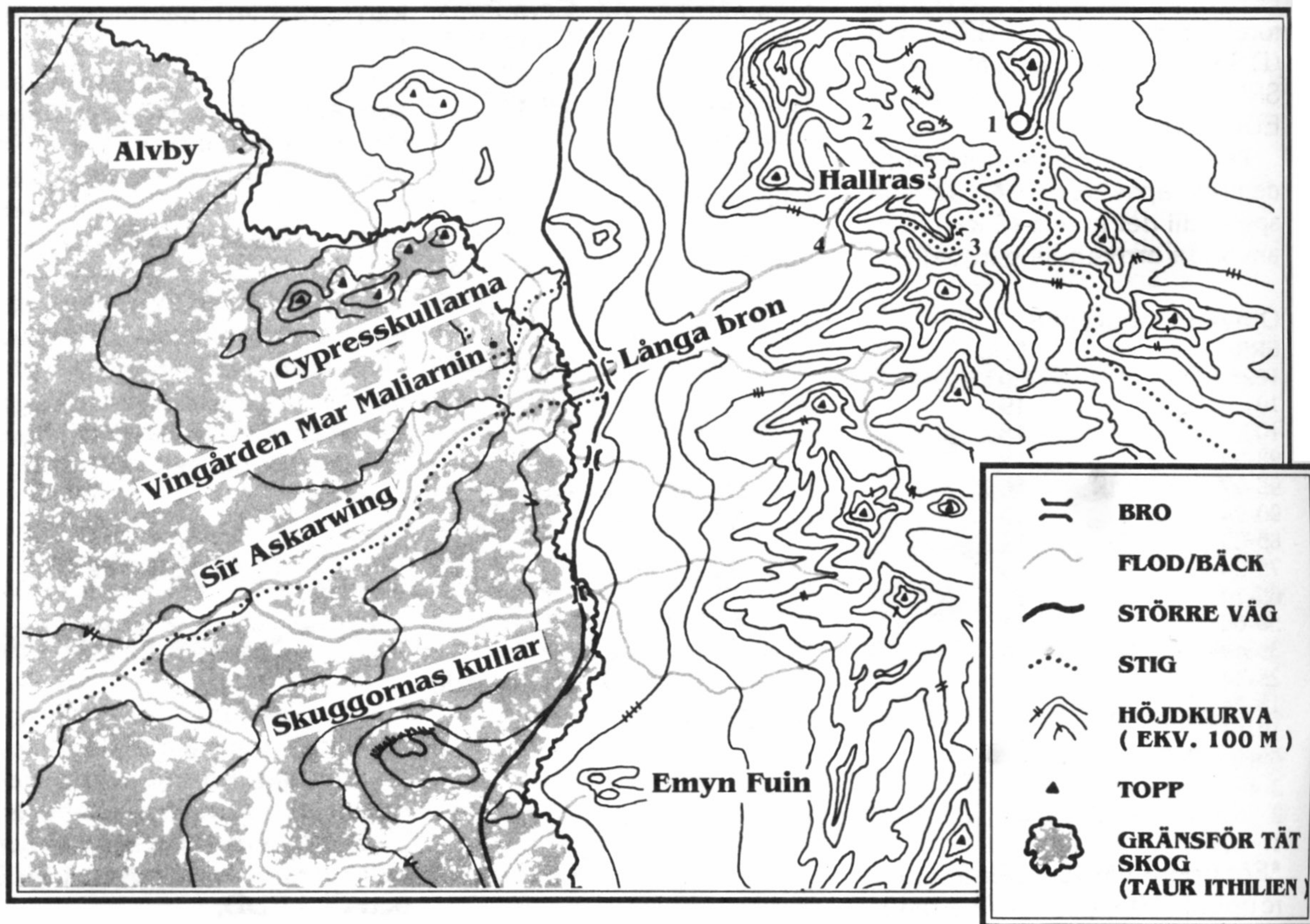
Midgård	Expert
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km

2.8 VAPENFÖRKORTNINGAR

I SLP-tabellerna i detta äventyr förekommer en hel del förkortningar av vapennamn. Dessa återfinns till vänster.

*	magiskt vapen/skydd
ab	armborst; EDD: lätt armborst
bs	bredsvärd
do	dolk; EDD: dolk eller kastkniv
IB	isblixt; EDD: FROST
kb	kortbåge
kl	klubba
kr	kroksabel
ks	kortsvärd
lb	långbåge
LS	liten sköld
MS	medelstor sköld
ms	morgonstjärna
nt	nät
ob	ór-bukar
sb	sammansatt båge
sh	stridshammare
sk	stridsklubba
st	stav; EDD: trästav

NORRA EPHEL DUATH



3 GRÖNA KLONS ORCHER

Mellan Saurons uråldriga rike Mordor och det stora imperiet Gondor, de trogna nûmenoriternas hem, ligger det fagra Ithilien. Denna landremsa av skogar och trädgårdar är en Naturens gåva som sträcker sig mellan Anduins blåa band och Ephel Dúaths kantiga spiror.

Ithilien delas av Ithilduin, en snabb, kall flod som rinner mot Mordors gräns och forsar ned förbi Minas Ithil till Osgiliath. Ända till nyligen var Osgiliath huvudstad i ett imperium som omfattade landet mellan Anfalas stränder och Rhûns berg, en sträcka på tusen kilometer. Norra Ithilien, ett område som tidigare var känt under namnet "Gondors trädgård", ligger nu fridfullt och ostört. Gondors kolonier är begränsade till staden Minas Ithil, gårdar i Emyn Arnen och fiske– och hantverksbyar längs Anduins stränder. Norra Ithiliens majestätiska skogar, gröna gläntor och ljungtäckta sluttningar är övergivna sedan Pesten svepte fram över landsbygden och ödelade varje liten by, gård och stuga. De överlevande flydde till säkrare platser.

Här i Norra Ithiliens vidsträckta skogar kommer de få, hårdföra invånare som älskar detta land mer än sin egen säkerhet, att lida av ännu en ond pest, om inte de modiga äventyrarna kan undsätta dem. Men denna pest härstammar inte från bett av små insekter; den går på två ben — och på fyra ben. Ett ondskefullt sinne ligger bakom Gröna Klons orcher.

FIRICHAL



3.1 VINBANDITERNAS SPÅR

I Ephel Dúaths *(S. "Skuggbergens")* norra utbygder, föds en ström i snön på de höga sluttningarna. Dess vatten är kallt och virvlande snabbt, på grund av sin branta väg ner över bergen och genom dalarna med branta sluttningar till Ithiliens kullar. Detta är Sîr Askarwing *(S. "Rusandeskumfloden")*, som forsar ned genom norra Ithiliens skogar. Det kuperade landskapet gör att det bildas en mängd vattenfall och forsar. Vid ett ställe försvinner floden helt i en klyfta i berget och uppenbarar sig sedan igen när den forsar fram ur en underjordisk grotta. Denna vackra plats, där en gång leder in bakom de fallande vattenmassorna, är känd som Mirainûn Araneth *(S. "Solnedgångens vackra juveler")* eller Henneth Annûn *(S. "Västra fönstret")* och besöktes en gång i tiden av många gäster. Vid dagens slut, när solen sjunker ned bakom Ered Nimrais i väster, tränger dess gyllenröda färg igenom kaskaderna av vatten och bildar ett regnbågsskimrande skådespel— en underbar samling av glittrande, blänkande ljusfläckar.

Längre uppströms från detta naturens övergivna mirakel, på Tyrn Thárions *(S. "Cypresskullarnas")* lägre sluttningar, ligger en vingård, mer formellt känt som Mar Maliarnin. På sluttningarna växer vindruvor och fruktträd i överflöd, under Hir Maliarnins ömma omsorg. Hir äger egendomen och hans släkt har alltid varit en känd vinodlarsläkt. Hans familj och deras tjänare bor i en ståtlig villa nedanför vingårdarna, med

utsikt över en dal, *Nan Iarenen* (S. "Bärströmsdal") där en liten ström rinner fram. Här tillverkar de vin och öl av alla de slag, med utsökt kvalitet.

På andra håll i Gondor finns en mängd värdshus, tavernor och vinstugor som säljer vingårdens varor. Det finns flaskor av den klassiska Culaisson 1586, väldiga krus till brädden fyllda av mircalensprit, stora tunnor med salviaöl, krukor med tjock, stark ginnés, korkade glasflaskor med röd, skinande culunor. De mest spridda och mest lättillgängliga dryckerna är ändå de röda och vita vinerna; Maliarnin. Det röda är fylligt och välsmakande, en favorit bland adelsmän och befälhavare i många delar av Midgård. Bra årgångar kan ge ett mycket högt pris. Det vita är ljust och mjukt med en anstrykning av vilda dofter, högt älskat av förnäma damer och serverat vid mången bröllopsfest.

Men Firichal, ägare av en krog och därtill vinhandlare, är oroad. De leveranser som anländer två gånger om året från Mar Maliarnin har inte kommit fram, och är nu flera veckor försenade. Kanske är ryktet om att banditer och andra missdådare stryker omkring i Norra Ithiliens skogar mer sant än många tror. Eller... kanske är någonting mer allvarligt på tok i Nan Askarwing? Firichals oro över leveranserna och hans leverantör utgör inledningen av detta äventyr. Vinhandlaren har utfärdat en generös belöning till de som kan ta reda på vad som hänt med Hir Maliarnin samt hans öl och vin.

Rollpersonerna har säkerligen också hört ryktena om att banditer förekommer i Taur Ithilien. Två århundraden tillbaka, efter striderna och inbördeskriget känt som Släktfejden, inbjöd den återvändande kungen många nordmän, män av hans mors folk, att slå sig ned i Ithilien. De som kom blev jägare, jordbrukare, fiskare och de allra flesta älskade de gröna skogarna. En del trivdes dock inte med de högdragna dúnedain och revolterade mot det stränga imperiet Gondor och blev banditer. Efter att Pesten decimerat befolkningen övergavs området nästan helt till dem att ta över. Endast sporadiska vaktpatruller från Minas Ithil stör banditerna. Vem vet vilka fasor som kan komma krypande ut ur den Svarta Porten och över Skuggornas berg, sedan vakthållningen över Mordor upphävts?

Vad som verkligen har hänt är att en grupp banditer har slagit sig ned i en grotta i Gonderyth Dúath *(S. "Skuggornas klippor")*. De skogstäckta klipporna är belägna på en bred bergskam, Dol Henfin. De ligger norr– och västerut och de grå klipporna är klart synliga från flera kilometers håll uppe på Nan Askarwing. Från deras höga position kan man blicka ned på Norra vägen, som passerar mellan Minas Ithil och Morannon, och upp på Dor Rhûnen. Banditerna leds av Caerlinc, som en gång var en enkel bonde. Han är dock långt ifrån en enkel man. När han upptäckt spår av orcher i området — någonting som skulle vara otänkbart bara fem år tillbaka — tränade han sitt band att efterlikna orcher under sina räder.

Orcherna som Caerlinc har sett (och undvikit) är Gröna Klons orcher, också kallade *scara-hai* på sitt eget tungomål. De är orsaken till dröjsmålet med leveranserna av vin till Firichal och har faktiskt satt stopp för de gamla vintraditionerna vid Mar Maliarnin. Tre bukras *(Or. "klor"; en bukra = patrull av fem orcher)* av scara-hai kom till villan en natt för ett par veckor sedan och dräpte nästan alla husets invånare i sömnen. De som lyckades undkomma rusade bort genom den mörka skogen tills de blev upphunna och slitna i stycken. Ingen överlevde — inte alla blev dödade omedelbart, men de som blev tillfångatagna hade inget hopp om att bli skonade. Orcherna har också attackerat andra avlägsna ställen. De enda invånare som hade en möjlighet att försvara sig var de i den lilla alvbyn Firimas. Byn är nu belägrad av scara-hai och ingen av alverna har ännu vågat sig på ett försök till flykt.

Orcherna har beordrats att återvända till Mar Maliarnin och söka efter en skatt, vars existens avslöjats sedan en kvinna utsatts för obeskrivlig tortyr av orchernas hövding. De två bukras som sänts tillbaka till villan har beordrats att söka "under vattnet", eftersom detta var den enda ledtråd man lyckats pressa ur kvinnan innan hon dog. De två shirûkerna *(Or. "hoppare"; en shirûk = ledare för en bukra)* som för befäl över orcherna, finner uppdraget en aning svårt och tidskrävande, eftersom det vid villan finns två stora badhus, en källa och en uppdämd sjö att undersöka.

3.2 SLP

De som befolkar Norra Ithilien är en blandning av dúnedain, nordmän och landsbygdsmän. De flesta kolonierna ligger utmed Anduin, för där finns bördig jord och utmärkta fiskeställen. Längre österut från den stora floden reser sig landet och täcks av skog. Här bor de härdade skogsborna med sina familjer, av vilka flera säkerligen härstammar från beorningar och Mörkmårdens samt Rhovanions skogsbor. Det finns också laglösa män (och kvinnor), som plundrar oförberedda resande och andra hjälplösa.

Bland dessa laglösa får man

räkna de fyra banditerna i Caerlincs band, och även en del av scara-haiorcherna samt de två bukras vid Mar Maliarnin.

3.2.1 CAERLINC

Caerlinc är en medelålders man med fyrkantigt ansikte och kraftig näsa. Han har svart hår, tjocka ögonbryn och är över 1,90 lång. Han är en dúnadan som hyser agg mot den överhöghet som tvingade honom att bruka jorden trots att ha visat sig mycket duglig i den Kungliga armén. Caerlinc var ofta tvungen att dryga ut sin familjs måltider med vilt som han jagade i Taur Ithilien. Sedan kom den stora Pesten och hela hans familj dog, förutom hans yngsta dotter Calamere. När han tänkte på sin framtid i ensamhet, gjorde någonting uppror i hans själ; någonting skrek ut sin protest mot den orättvisa behandlingen. Vid 40 års ålder blev han bandit och anslöt sig till ett stort band. Helt nyligen bröt han sig ut och formade ett eget rövarband. Caerlinc har vissa principer och dödar aldrig någon som ger upp.

Caerlinc är också försiktig när det gäller sitt bands aktiviteter. Han förändrar alltid brottsplatsen efter att brottet begåtts, så att man får uppfattningen att förövarna är orcher. Han bär omkring på ett antal orcherknivar och andra orchiska föremål, vilka han funnit vid olika strövtåg, och som han sedan lämnar kvar på strategiska platser. De använder även pilar, som liknar orchernas. För att avgöra om ett bakhåll *inte* förövats av orcher, är rollpersonerna tvungna att klara ett Svårt (–10) Spåra-slag. (EDD: RP måste lyckas med ett färdighetsslag i Spåra med –2 på tärningen.)

Caerlinc är ingen hänsynslös eller slug man; han är helt enkelt försiktig. Han har för avsikt att överleva och kommer alltid försöka att utmanövrera en motståndare som är starkare i stället för att slåss. Han är emellertid en god kämpe och har en sköld av förtrollat buxbomträ (+10) med inristade runor.

Färdigheter (SRR): Iakttagelseförmåga 45, Spåra 39, Smyga/gömma sig 35, Jaga 30, Oskadliggöra fällor 15

Färdigheter (EDD): Finna Dolda Ting 9, Upptäcka Fara 9, Spåra 7, Smyga 7, Gömma Sig 7, Hantera Fällor 3)

Språk: Väströna (5), Sindarin (3), Adunaiska (2)

CAERLINC



3.2.2 BARDÍR

Bardír är en ung man som har sitt ursprung i Mörkmården. Hans föräldrar följde med de första utvandrarna av deras klan, som begav sig söderut på jakt efter bättre klimat och bördigare jord. Bardír var deras ende son och de fick honom sent; skillnaden i ålder var för stor för att Bardír skulle komma över den och han blev snart uttråkad av deras lantliga och flitiga livsstil. Han avskydde även deras underdåniga attityd mot dúnedain och det stränga sätt på vilket de uppfostrade honom.

Till slut lämnade han deras stuga i Taur Ithilien och begav sig ut på en vandring, försökte sig på att bo i Osgiliath och fortsatte sedan ännu längre bort. Han blev en småtjuv i städerna och lärde sig de hårda livet på landsbygden. Bardír har få vänner här i livet och ännu färre kära: hans enda stora passion är hans svärd. Det stal han av en adelsman, eftersom han blev intresserad av dess komplicerade form. Han kallar det Taihswaírus *(Rh. "högerhandssvärd")*; handtaget och bygeln är av guld och besatta med små pärlor och det är en guldrand inlagd på klingans övre del. Bardír har för vana att bära

svärdet draget och nedlägger mycket tid varje dag på att rengöra det. Det är en eket, likvärdig med ett kortsvärd och värt 80 gs. Bardír är övertygad om att svärdet är magiskt, men det medför ingen bonus.

Färdigheter (SRR): Smyga/gömma sig 56, Spåra 43, Klättra 33, Iakttagelseförmåga 29, Dyrka upp lås 26, Fingerfärdighet 25, Jaga 25, Simma 23

Färdigheter (EDD): Smyga 11, Gömma Sig 11, Spåra 8, Klättra 6, Upptäcka Fara 5, Finna Dolda Ting 5, Låsdyrkning 5, Stjäla Föremål 5, Jaga 5, Simma B1

Språk: Väströna (5), Nahaiduk (3), Sindarin (3), Adunaiska (2), Dunael (1)



MOFF

3.2.3 MOFF

Moff är inte mycket mer än en pojke och han är den grönaste i bandet. Han besitter dock talanger som gör att han är en fullvärdig medlem av bandet. Moff kommer från Anórien och hans föräldrar kommer från en liten by intill Anduin. Eftersom hans föräldrar var fattiga hade de inte mycket att ge honom och ända sedan Moff var sexton har han arbetat. Han drog runt med pojkar i sin egen ålder, jagade flickor och drack. Det var i drucket tillstånd han hamnade i slagsmål — detta var inte en ovanlig företeelse — och dödade en vakt genom att slå in hans skalle med en stol. Moff blev arresterad, eftersom serganten hade brått att finna en syndabock. När han fann att hans vänner övergivit honom, beslutade han sig för att ta sig ut ur denna knipa. Han övermannade en vakt, stal hans utrustning (ringbrynja och bredsvärd) och plundrade pengakistan (han har fortfarande 22 gs kvar), lösgjorde sedan lugnt en häst och red därifrån. Inte förrän han kom fram till bron över Anduin vid Osgiliath, stannande han med hjärtat i halsgropen.

Han beslutade sig för att fly till Ithilien, korsade den stora floden och begav sig till Minas Ithil, förklädd till sårad soldat som blivit avskedad från armén. Han lyckades dock inte så länge med detta skådespel och när han hörde talas om banditerna i Taur Ithilien, sökte han upp dem.

Färdigheter (SRR): Smyga/gömma sig 24, Simma 22, Iakttagelseförmåga 21

Färdigheter (EDD): Smyga 4, Gömma Sig 4, Simma B1, Upptäcka Fara 4, Finna Dolda Ting 4

Språk: Väströna (5), Sindarin (2)

3.2.4 CÚRISTÊL

Cúristêl är en sann dúnadan, lång, allvarligt sinnad, och med barsk uppsyn. Hans svarta hår är så kortklippt som det är möjligt och han bär svarta kläder. Han har en underlig bakgrund. Hans far var ledare för Taur-divisionen i södra Ithiliens armé och han såg till att hans son inhämtade kunskaper om både magi och stridskonst. Cúristêl bråkade dock ofta med sin fader och började till slut avsky att ta order. När hans far dog som ett av de första offren för Pesten, blev han ännu mer självcentrerad. Eftersom han inte kom överens med sina överordnade, blev han aldrig befordrad och hans avsky för de styrande blev än mer utpräglad.

För två år sedan deserterade han efter meningsskiljaktigheter som gällde behandlingen av ett par fångar. Av dem hade han fått höra om banditerna i norra Ithilien. Han bestämde sig för att göra karriär som prisjägare och använda sina kunskaper för att föra dessa brottslingar inför rätta. Han red norrut och följde diskret efter resande handelsmän och andra resenärer, som följde stigar där bakhåll tidigare förekom-

mit. Till slut fick han syn på dessa "vilda" män då de kastade sig ned från träden för att anfalla. I stället för att undsätta offren, väntade Cúristêl och följde efter banditerna till deras håla — varefter han fångades av Caerlinc och Bardír. De intalade honom att de hade det bra som banditer och han insåg att det var ett liv som kanske skulle passa honom. Cúristêls stora stolthet är hans väldiga pilbåge av ideträ. Han övervakade varje skede i dess tillverkning och den är perfekt anpassad för honom (SRR: +5 för Cúristêl, –5 för alla andra; EDD: +1 på Skada ochTräffchans för Cúristêl, –1 för alla andra). Han gör även pilar av svarta kråkfjädrar, lika dem som tillverkas av orcher. Hans speciella Kamouflagefärdighet läggs till hans bonus på att Gömma sig när han har minst 2 minuter på sig att skyla sig (eller andra) och är i naturliga omgivningar (t. ex. skog, trädgård, högt gräs).

Färdigheter (SRR): Kamouflage 55, Iakttagelseförmåga 46, Piltillverkning 45, Rida 34, Simma, 34, Smyga/gömma sig 26, Spåra 24, Oskadliggöra fällor 20, Använda föremål 20

Färdigheter (EDD): Kamouflage 11, Upptäcka Fara 9, Finna Dolda Ting 9, Rida 6, Simma B2, Smyga 5, Gömma Sig 5, Hantera Fällor 4, Kunskap Om Magi 4

Språk: Väströna (5), Sindarin (5), Adunaiska (4), Quenya (3), Waildyth (2)

Besvärjelselistor: Ytans Väg, Vandrarens Väg

3.2.5 GABALLOL & RHUKSKÂ

Gaballol och Rhukskâ är båda shirûker *(Or. "Hoppare")*, ledare för stridsförband av Scara-haiorcher, kallade bukras *(Or. "Klor")*. En bukra består av fem orcher: två krigare, två spejare och en shirûk, vars uppgift är att se till att de andra fyra i gruppen följer de order, som de tilldelats av stammens överhuvuden. Shirûkerna har en speciell färdighet och använder sig även av ett speciellt vapen. Detta vapen, kallat *ór-bukar*, är en spikklubba formad likt en klo, ofta tillverkad av brons och försedd med skarpa stålspikar. Ór-bukar fungerar även som en symbol för högre rang bland scara-hai. Vapnet kan användas som ett enhandsvapen (som en spikklubba) eller som ett tvåhandsvapen:

Ór-bukar (SRR)

Fattning	Fummel	PAS	SAS	Särskilda modifikationer
Enhands	6	KR	ST(A)	+5 AB
Tvåhands	6	KR	ST	+5 AB mot ingen rustning/ läderrustning

Ór-bukar (EDD)

Fattning	STY-grupp	Skada	Vapenlängd	BEP	BV	Typ
Enhands	2	1T8+1	1	1	15	L
Tvåhands	2	1T10+1	1	1	15	L



En speciell färdighet har givit shirûkerna deras namn. De kan ta väldiga språng, vilket är en kombination av deras färdighet i att dyka och falla. De använder ibland sina ór-bukar som stöd, för att underlätta sina rörelser. De kan utföra dessa hopp i strid, för att överraska sina fiender. Med denna färdighet kan en shirûk hoppa fyra och en halv meter långt och nästan två meter högt utan besvär. Om de använder sin ór-bukar som stång kan de hoppa ännu högre. En shirûk kan innan strid utföra en Svår rörelsemanöver, och om den lyckas hamna bakom sin fiende (anfall bakifrån) och med ett resultat av 100+ också erhålla ett överraskningsmoment. Shirukerna kan även använda sina ór-bukar för att svinga sig i träden från gren till gren. En shirûk kan då överrumpla sin fiende och leverera en spark. Rörelsemanöverbonusen för Hopp visas i SLP-tabellen.

Färdigheter (SRR): Klättra 30, Anfall bakifrån 25, Smyga/gömma sig 10

Färdigheter (EDD): Klättra 6, Smyga 2, Gömma Sig 2

Språk: Orchiska/Skarabitiska (5), Väströna (3), Svarta språket (2)

3.2.6 EN TYPISK BUKRA

Ett stridsförband av scara-hai orcher (en bukra), består, vilket nämnts tidigare, av en ledare och fyra övriga: två krigare och två spejare. Krigarna bär rustningar av härdat läder, besatta med nitar och små plattor av brons och järn, och är beväpnade med grymma stridshammare. Hammarens huvud är format som ett varghuvud. De bär även en klubba eller ett kortsvärd — eftersom de ofta kastar hammaren på sina motståndare när de går till anfall — samt en sköld förstärkt med järnband och en grön klo målad på framsidan. För att underlätta snabba rörelser är spejarna iklädda vanliga rustningar av mjukt läder och bär spikklubbor av järn med runt huvud och kortbågar. Varje spejare har ett koger med 18 svartfjädrade pilar. Alla medlemmar av en bukra bär ett vargskinn kastat över axlarna och en hjälm av härdat läder med en hängande vargsvans.

Krigare

Färdigheter (SRR): Yrkesfärdigheter 25, Anfall bakifrån 10/15, Klättra 10, Simma 10

Färdigheter (EDD): Vapenfärdigheter 5, Klättra 2, Simma B1

Språk: Orchiska/Skarabitiska (4), Väströna (3)

Spejare

Färdigheter (SRR): Klättra 15/20, Anfall bakifrån 10/15, Smyga/gömma sig 5/15, Iaktagelseförmåga 5/15, Simma 10, Oskadliggöra fällor 5/10

Färdigheter (EDD): Klättra 3/4, Smyga 1/3, Gömma Sig 1/3, Upptäcka Fara 1/3, Finna Dolda Ting 1/3, Simma B1, Hantera Fällor 1/2

Språk: Orchiska/Skarabitiska (4), Väströna (3), Svarta språket (2)

I de fall där två värden delas av ett snedstreck, visar den första siffran värdet för en första rangens RP; det andra värdet för en andra rangens RP.

3.2.7 PÚKELMANNEN

Púkelmannen är en förtrollad stenvarelse, belägen intill vägen över vadstället nordöst om villan. Den är mycket äldre än villan, mer uråldrig än de första dúnedain kolonierna här. Man får gå tillbaka ända till den tid då drúedain levde på båda sidor om Anduin och Mordor ännu var ett bördigt land och Ephel Dúath var ung, grön och full av liv. Nu när druedain är försvunna, vakar inte längre púkelmannen över deras vägar. Den har dock ärvt sina herrars oresonliga hat mot orcher och andra destruktiva varelser. Nu när orcher har kommit till detta område och börjat förstöra saker och ting, kan den mycket väl vakna och ta ut en fruktansvärd hämnd.

Färdigheter (SRR): Spåra 75, Smyga/gömma sig 75

Färdigheter (EDD): Spåra 15, Smyga 15, Gömma Sig 15

Särskilda förmågor: Ignorerar alla former av blödningar och allvarliga temperatur-skador; alla allvarliga skador slås med en modifikation på –10. Slåss med bara (sten!) händer, betrakta dem som +10 spikklubbor. (EDD: +2 spikklubbor.) Kan inte förflytta sig längre än 300 meter från strömmen, förutom uppströms och nedströms, i vattnet. Kan vara aktiv upp till 5 timmar.

3.3 MAL MALIARNIN OCH ONDERYTH DÚATH

Äventyret utspelar sig i Taur Ithiliens *(S. "Ithilienskogens")* norra delar. Denna del av skogen, som omgärdas av ljungtäckta hedar, reser sig ganska brant upp från Anduins strand mot Ephel Dúath. Bergen tornar sig olycksbådande upp åt öster,

en barriär mot Mordors öde och vittrade landskap. Även skogen kan te sig en aning mörk och dyster på avstånd, särskilt de nordligaste delarna, där mörka lärkträd, cypresser, buxbomträd och järnekar utgör större delen av växtligheten. Bergens rötter är skuggiga och mörka. Sluttningarna är ojämna och fulla av utspridda stenblock, vilka är överväxta med ljung, ginst och kornell med sina röda bär och dystra blommor. Luften är ren och doftar underbart av ljung. Små tallar står utspridda i dungar över landskapet.

Allt land nere mellan floden och bergen är kuperat och fullt av dalar med uppskjutande kullar och klippor. Det gröna täcket rullar upp och ned likt vågor på ett stormande hav och de uppskjutande kullarnas krön, täckta av bokar med ljusa löv, ser ut som vitt skum på vågtopparna. Nere i sänkorna är marken sankare, med gröna gläntor omringade av bokar, av vilka många är uråldriga och otroligt stora.

Norrut genom skogen, längs bergkedjans fot, ringlar Norra vägen. Den sträcker sig från korsningarna nära Minas Ithil och är en mycket välbyggd väg, som redan är flera århundraden gammal. Vägen är byggd av släta, välpassande stenplattor, vilka fogats samman med grus från bottnen av de många strömmar, som flyter förbi här omkring. Det står pelare vid sidan av vägen efter varje mil. Dessa pelare är söndervittrade av ålder, men man kan fortfarande urskilja deras inskriptioner. När vägen går runt en kulle, skär den igenom en del av kullen, vilket gör att branta bankar, som är täckta av ljung och silverbjörk, reser sig vid sidan av vägen. När vägen måste korsa en ström eller ett vattendrag, har man byggt starka, bågformade broar av sten. Alla dessa bär Ithiliens månsymbol, ofta omgärdad av gröna växter; löv, vinrankor och frukträd var populära bland stenskulptörerna som arbetade med denna väg under Tredje Åldern.

En av de mest slående konstverken utmed vägen är Andiant *(S. "Långa Bron")*, en stenviadukt, tusen meter lång och litet mer än trettio meter hög på mitten. Dess väldiga mossbeklädda bropelare av perfekt sammanfogade stenar, står säkert förankrade på botten av Nan Askarwing, bland ormbunkar och blåbärsris. Själva bron är hel och säker att färdas på, men en del intet ont anande vandrare, har säkert råkat ut för de sporadiska, våldsamma vindar, som drabbar området ibland. Broräcket är inte mycket mer än en liten kant, knappt en meter hög. På bron, avsmalnar vägen och blir inte mer än fem meter bred.

I den norra utkanten av skogen ligger Tyrn Tharnion *(S. "Cypresskullarna")*, den sista framstående delen före Dragorlads väldiga slätter, nordväst om Mordors Svarta Port. Detta kulliga högland är tjockt av thárnion *(S. "cypresser")*, thônion *(S. "tallar")* och cúewhinon *(S. "cedrar")*. Dessa och andra träd, tillsammans med väldoftande örter och buskar i vida gläntor, skänker en förtrollad stämning åt kullarna, en stämning av frid och lugn, på en plats så nära Saurons ondskefulla rike. På kullarnas södra sluttningar ligger Mar Maliarnins vingårdar.

Söder om Cypresskullarna ligger dalen Nan Askarwing, där områdets stora vattendrag rinner. Många strömmar och bäckar mynnar ut i floden från Skuggornas berg, Cypresskullarna och Emyn Fuin *(S. "Dunkla Kullarna")*. Under större delen av året är floden väldigt strid. Det är bara på sensommaren som de kraftiga morgon och kvällsregnen avtar. I dalen frodas en uppsjö av växter, en hyllning till Yavanna och hennes maiartjänare som skapade dessa skogsplantor. Hela marken är täckt av en filt av färger; växter av alla former, storlekar och dofter; växter med stora löv, mörkt olivfärgade, taggiga enar och smala, graciösa lärkträd.

Intill floden finns en mängd dammar och pölar, fyllda av vattenväxter; näckrosor täckta av dunört och gulkrasse. Vidare frodas affodill med sina krämiga blomdofter, svärdsliljor med sina djupblå, kroksabelformade kronblad, som inväntar vårens ljumma vindar. I sina bästa stunder är Ithilien en underbar trädgård, som hämtad från paradiset, en perfekt blandning av djupgrönt gräs, regnbågsfärgade blommor, mörka trädstammar och lövklädda grenar. Här finns heller inga farliga djur som hotar ensamma vandrare; de enda rovdjuren som finns här går på två ben.

3.3.1 MAR MALIARNIN

Mar Maliarnin *(S. "Vinpressningens hus")*, ligger i en skyddad dal, med utsikt över Nan Askarwing. Villan är byggd i traditionell dúnedain-stil: vidsträckt, med långa, låga byggnader runt en skyddad gård. Villan har alla bekvämligheter, bland annat två badhus, ett litet heligt tempel, trädgårdar, en park och självklart rymliga källare.

1. Villan
Villan beskrivs detaljerat i avsnitt 3.3.2. Det är en creamfärgad,

rappad stenbyggnad, vars väggar mest är täckta av krypväxter, så som lila klematis, nellam *(S. "murgröna")*, och milithrag *(Rh. "kaprifol")*. Taket lutar svagt, har långa takskägg för att skydda mot solen och är gjort av brända, orangefärgade lerplattor. Byggnaden är inte mer än tre meter hög, men har stora utrymmen under marken. Utmed stigen framför huset står fyra par lindar, över 200 år gamla.

2. Trädgårdarna

Egendomen har verkligen utsökta trädgårdar, som ända till nyligen sköttes av sex trädgårdsmästare. Det finns fyra stycken trädgårdar; en av dem omgärdad av en mur, de andra av häckar av buxbomträd. Den muromgärdade trädgården innehåller de ömtåligaste och värdefullaste örtväxterna, av vilka några är läkeörter. De flesta används för att smaksätta öl och vin, men mest för smaksättningen av spritdrycker. I de andra trädgårdarna växer humle, salvia, väldoftande ljung, myrtenbär, röda vinbär, blåbär, timjan, mejram, vit och grön persilja, slånbuskar, väldiga rimaurlos *(S. "fläderbärsbuskar")*, intybath *(S. "cikoria")*, kardborre och maskros. Vinhuset producerar även parfym och kosmetika, såsom lavendelparfym, välluktande oljor, tvålar och doftvatten. I den bortre delen av trädgårdarna ligger tre stora vatten cisterner, som förser villan med vatten genom underjordiska kanaler. Cisternerna fylls på genom två bäckar och av regnvatten. En av dem förser den norra flygeln (öl och vin rummet samt parfymeriet), en annan förser badhusen och den tredje köket.

3. Vingårdarna

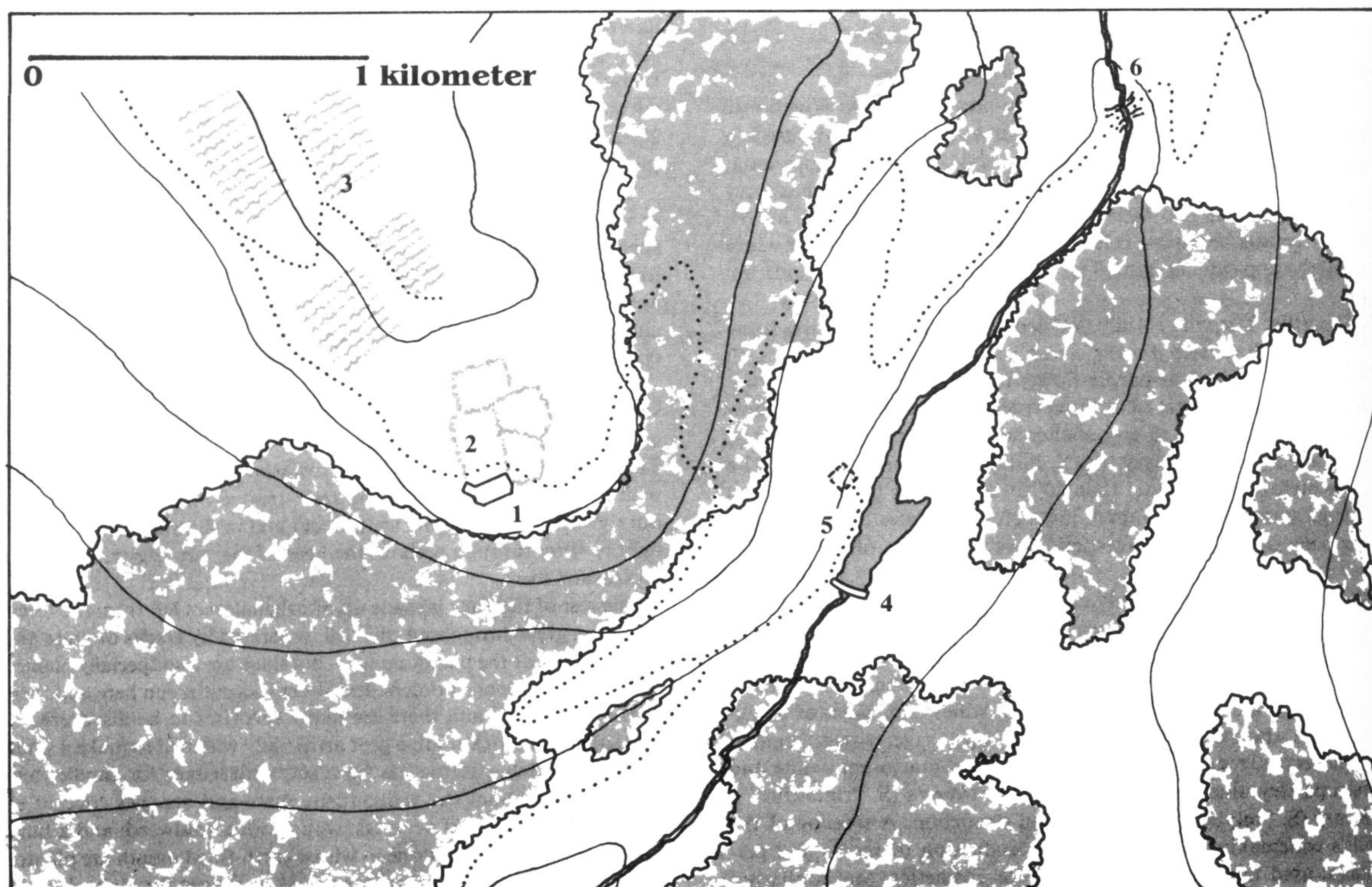
På kullens västra och södra sida växer vinstockar. Här frodas de utsökta vindruvorna som används till framställningen av vin. Här finns upptrampade stigar, väl anpassade för vagnar fyllda med druvor. Mellan själva vingårdarna växer såväl olivträd som höga solrosor som brännässlor, vilka håller betande djur borta från de värdefulla vinstockarna och deras frukt.

4. Dammen

Dammen är en gammal konstruktion; bleka stenar prydda med utsökta dekorationer: blommor, nymfer, fiskar och fåglar. Trots att den inte är hög är den nästan 150 meter bred. Dammen ger en fridfull ton åt den halvvilda parken. En sprutande fontän, formad som en groda, är placerad i mitten av dammen. Intill dammen ligger en liten terrass och ett lusthus fyllt av blomstrande rosor och kaprifoler.

5. Sjön och parken

Sjön (Lin Iarnen) är en lång, avsmalnande bassäng. Den är inte särskilt djup, på de flesta ställen inte djupare än sex meter, och dess botten är täckt av ett tjockt lager slam. Runt sjöns öst-



ra sida växer svärdsliljor och vajande vass. Vackra näckrosor flyter omkring på sjöns lugna yta. Fastgjorda vid stranden nära dammen ligger två små flatbottnade båtar, tillverkade för två personer. I båtarna ligger långa stänger att staka sig fram med.

I sjön lever en mängd olika djur; små gnagare som sorkar och näbbmöss, men även fåglar. Där lever sex eller sju arter av änder, några gäss, ett par hägrar, en mängd vadare, däribland Ithiliens sällsynta blåvipa och även små dykarfåglar såsom kungsfiskaren och sumphönan. Tillfälliga gäster är de praktfulla rosa flamingona från Ethir Anduin, ståtliga tranor och den lilla egretthägern.

Parken är halvvild och mestadels oskött vid sjöns västra sida. En stig löper längs med sjön och svänger av upp mot ett sommarhus. Sommarhuset är byggt av cederträ med fönsterluckor av specialbehandlat papper. När det sträcks ut ordentligt är det mycket genomskinligt och släpper på sommaren igenom ett svagt ljus utan att för den skull släppa in hettan. Pappret avger också en behaglig doft.

Resten av parken består av de ursprungliga träd, vilka växte i den skog som förut var belägen här. Bland träden ligger ljusa gläntor där det växer gräs och blommor. Många av växterna är vilda, men det finns även inplanterade blomsterbäddar och rabatter. Promenadstigar löper kors och tvärs genom parken och man kan stöta på många överraskningar: en liten källa och stendamm, en liten grotta som gjorts större och nu rymmer en staty, en rad ljusstakar, oregelbundna bänkar täckta av finurligt konstruerade pergolor, bundna med åkervindor, och ett jättelikt horn av svart sten i vars jordfyllda öppning man planterat en mängd olika orkidéer som blommar åtta månader om året.

6. Stigen och Vadstället

Huvudstigarna till villan leder ned från Norra vägen ett par kilometer norr om Andiant och upp från en liten träbro över Iarnen (*S. "Bärströmmen")*. De två stigarna möts ovanför parken och nedanför själva villan. De relativt branta backarna gör att stigen är lagd i en mängd svängar, för att de tungt lastade vagnarna med säd till ölproduktionen och de utgående leveranserna skall gå lättare. Stigarna är välanvända och man lägger ibland ut litet grus och sten för att ytan ska bli hårdare.

Den södra stigen fortsätter bredvid strömmen tills den förbinds med Sîr Askarwing. Den norra stigen korsar strömmen vid Iach Iarnen. Det är oftast lätt att korsa här, eftersom man lagt ner stora, flata stenar, numera rätt slitna, på bottnen för vagnarnas skull. För fotvandrare finns klivstenar, men vid häftiga regn kan strömmen dock vara ovanligt strid, redo att svepa med sig en oförberedd ett par kilometer till vattenfallet nere vid sjön.

Bredvid vadstället står ett minne av den tid då woserna levde på båda sidor om Anduin och inte bara i Drúadanskogen. En dyster púkelman av sten, smutsgrå och slät, vakar över vadstället från sin plats under en stor cypress. Marken runt omkring den är underligt fri från växter.

3.3.2 VILLAN VID MAR MALIARNIN

1. Grindstugan

Grindstugan fyller ett mer symboliskt än praktiskt syfte. Portarna är av cederträ och mäter ungefär 2,5 meter på bredden och 3 meter på höjden. På natten reglas de, för att hålla vilda djur borta från gården. Det finns små rum på båda sidor om portarna; dessa används som förråd för redskap, såsom kärror, en stege, spadar, hammare, spikar, pluggar, pålar, rep, snören och så vidare, sådant som används för den dagliga skötseln av huset och trädgårdarna. Det finns även ett avträde i grindstugan. Det finns en liten dörr, bara 1,5 gånger 1 meter, i den högra porten.

2. Yttre gården

Den yttre gården omgärdas av en 3 meter hög, rappad mur. Delar av golvet i norra och södra flygeln utgörs av jord. Mellen grindstugan och norra flygeln förvaras två stora vinpressar under segelduk. På gården rymms även tre vagnar och en kärra samt draghästarna och oxarna som har sina stall i den norra flygeln.

3. Stallet

I den bortersta änden av norra flygeln ligger stallet. Det finns åtta spiltor för hästarna och ett större, öppet fähus för oxarna. På hyllor i stallets tak förvaras ett stort förråd av färsk halm, som odlas på ängarna i norra Nan Iarnen. Det finns ett litet utrymme uppe på höloftet, där stallpojken har sin sovplats.

4. Vinrummet

Detta är det stora arbetsrummet där den pressade druvsaften prepareras och jäser. De stora pressarna förvaras utanför, men under skörden (som håller på i flera veckor) förs saften in hit, delas upp och tappas upp på fat. De speciella vinerna tillverkas även här, och det finns en mängd olika maskiner och redskap, vilka används under processen. I stengolvet finns två stora falldörrar. En utgör öppningen till trapporna som leder ned i källaren (nr 18), den

andra är öppningen till en tunnel som leder lodrätt ned i marken. Med ett rep och en talja fäst i en takbjälke kan man hissa ned tunga saker här. I rummet finns även ett stort kar där man sköljer ur flaskor som skall återanvändas.

5. Ölrummet

Detta är ett annat stort arbetsrum med stora metallfat och tunnor, vilka används för destillation av sprit. Ölrummet används för övrigt i många syften, inte bara som ölbryggeri. En handdriven kvarn som används för att mala säden står i ett hörn av rummet. I ett annat arbetar två tunnbindare, vilka tillverkar tunnor och fat av alla storlekar, allt ifrån små kaggar, som rymmer någon liter, upp till väldiga tunnor som används vid första tappningen av ölet och vinet. Här finns en likadan falldörr som i vinrummet (nr 4) genom vilken man kan sänka ned ölfat i källaren.

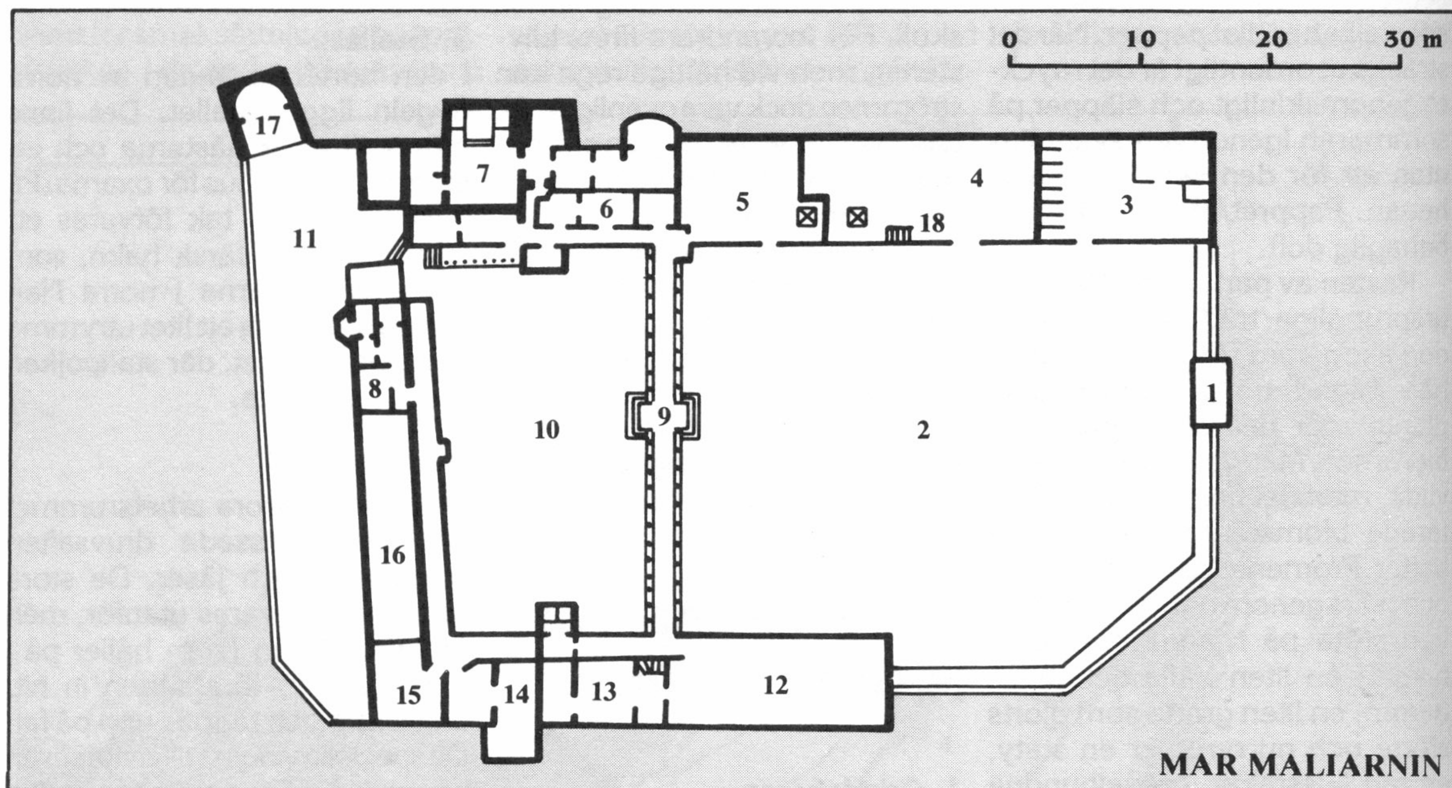
6. Parfymeriet

Dessa små intilliggande rum utgör en doftande verkstad, där hundratals blommor och örter pressas, torkas, krossas och alla sorter av parfymerad kosmetika produceras. Det finns små torkugnar inbyggda i väggen i ett av rummen, och mittemot står en lång bänk belamrad med en mängd mortlar, kvarnar, knivar och måttskålar. I ett angränsande rum finns destillationsapparater för separation av växternas oljor. Ovanför ugnarna i torkrummet hänger kar med regnvatten; ångan som stiger ur dessa kar driver en fläkt, kondenseras och rinner längs långa rörledningar ned i tunnor med renat vatten. Rent vatten för tvättning pressas även ned i detta rum under tryck, från de stora cisternerna i trädgården.

7. Bad med torrbastu

Denna samling rum utgör ett av de två badhusen (våtbastun är nr 8). Här utsätts badaren för en torr hetta som leder till kraftig svettning. Efter detta kan man svalka av sig i en bassäng med svalt vatten. Badhusen ligger mot den inre gården och en pelargång som leder till korridoren (nr 9).

Bastun upphettas av ett underjordiskt ångsystem. Alla golv är upphöjda på små pelare tillverkade av bränd lera. Ångpannan, som ligger intill parfymeriet (nr 6), förses med vatten som omvandlas till ånga, vilken leds genom gångar under mottagningsrummet och omklädningsrummet till urbenen-rond *(S. "Torra hettans hall")* där hela golvet och väggarna blir upphettade. Här finns stenbänkar med träsitsar och nischer uthuggna ur väggen där oljelampor placeras. Där lägger man även väldoftande örter för



att efter behag skapa en stillsam, avslappnande eller livgivande atmosfär. Mottagningsrummet är ett behagligt och varmt rum där man kan slappna av. I en rund alkov står ett par bekväma soffor och fotöljer. Det står även en harpa i ett hörn av rummet, bredvid en kista fylld av extra kuddar och mattor. I ett hörn står ett bord med vinkaraffer och glas. Omklädningsrummet är ännu varmare. Runt väggarna sitter klädhängare och en lång rad med låga skåp fyllda med rena handdukar. Golvet är av mosaik och dekorerat med en bild av Ulmo som stiger upp ur havet. Det finns tre bassänger i den norra delen av rummet. En större, fyrkantig pool kantas av två mindre D-formade bassänger. Alla bassänger är försedda med trappsteg och ingen är djupare än 1,5 meter.

I rummet som innehåller ångpannan finns även ett område avsett för tvättning och torkning av husets smutstvätt.

8. Bad och våtbastu

Detta badhus når man genom att från huvudkorridoren gå ned en trappa och följa en gång. Badhuset består av en serie rum, där hettan ökar från varmt till mycket hett, vilket framkallar kraftig svettning som renar porerna. Sedan vänder man på ordningen så att porerna gradvis stängs och avslutar sedan med ett svalt bad.

Det första rummet är omklädningsrummet, vilket värms upp av en eld från utsidan (egentligen en liten värmepanna). Detta omklädningsrum är mer praktiskt och mindre dekorativt inrett än det i nr 7. Här finns rena handdukar och badrockar i väldoftande skåp; husets invånare har för vana att ta ett bad efter en hård dags arbete och byta till rena, fräscha kläder på kvällen. Omklädningsrummet förbinds med de upphettade rummen via himith-rond (*S. "kallt rum"*), en smal gång och ett större rum med en bassäng fylld med svalt vatten. Bassängen är 1,5 meter djup och har inga trappsteg. Runt om bassängen ligger plattor i ljusblått och klargrönt. Den försörjs med vatten från en tank nära pannrummet i norra änden av badhuset, och är därför inte lika kallt som vattnet i badhuset i nr 7. Från himith-rond kan man genom ett valv gå vidare in i pernor-rond (*S. "varmt rum"*), där temperaturen är medelhög. Varmluftsrör löper upp ur golvet längs väggarna, och man har höjt golvet för att ångan skall kunna cirkulera fritt under det, vilket gör att man är tvungen att gå uppför ett par trappor för att nå rummet. Innan ångan når rummet filtreras den; det är detta som framkallar den "fuktiga hettan". Pernor-ronds mosaikgolv är vackert med sitt abstrakta mönster av lövformationer. Det sista rummet är mennor-rond (*S. "mycket hett rum"*), det ligger alldeles intill pannrummet. Där finns en het, halvcirkelformad bassäng, där man kan tvätta av sig.

I anslutning till pannrummet, i slutet av badhuset, finns ett lager av ris och ved.

9. Korridoren

Korridoren förbinder villans norra och södra flygel och delar gården i en inre och en yttre del.

10. Inre gården

Den inre gården är stenlagd, ren och prydd med blomsterlådor runt om. På stenplattorna finns markeringar för ett stillsamt men ändå skicklighetskrävande spel som kallas *quorhts*, som dúnedain har uppfunnit. Mörka stenar markerar områden i vilka tunga träskivor med järnkrokar på ovansidan skall kastas. De tävlande använder sig av två meter långa träpålar i vilkas ändar det sitter en kedja och en ring. Med ringen fångar man upp skivorna för att sedan slunga iväg dem. I spelet ingår en blandning av damspel, biljard och curling, och sägs vara mycket bra både för kroppen och hjärnan. En uppsättning pålar (*quortas*), tillsammans med fem skivor (*quortings*) och två räkneramar står uppställda utanför badhuset (nr 7).

11. Terrassen

Till terrassen kommer man via ett antal trappsteg från den inre gården, vilket gör att den ligger nära 2 meter över marken, vilken svagt sluttar ned från villan åt söder och väster. Från terrassen har man utmärkt utsikt över Nan larnen ända till Nan Askarwing och Emyn Fuin, som man kan skymta borta i fjärran. Terrassen är stenlagd och omgärdad av en gräsvall. I ena änden finns en låg mur, över vilken yviga plantor kryper.

På ett skyddat ställe av terrassen står en grupp möbler; husbonden och hans fru önskar ofta inta sina mål här när vädret så tillåter.

12. Tjänarnas bostad

Egendomens tjänare lever och sover alla på samma ställe. Denna uppenbara brist på avskildhet är normal och helt accepterad i deras kretsar. Tjänarnas bostad skiljs från den övriga villan av köket och förrådsutrymmena. Detta rum ligger något högre än de övriga i villan och är över 15 meter långt. Gifta par sover bakom skynken i den östra delen av rummet; det finns många sängar, men de är mycket enkla och tillverkade av grova träplankor. Bostaden är förbunden med korridoren och köket, och har även två stora dörrar som leder ut till den yttre gården. Rummet är ljust och rymligt med en mängd fönster och vitrappade

väggar. Under den kalla delen av året. brinner alltid två stora brasor i mitten av rummet, där ventiler i taket slussar ut röken.

13. Köket

Mar Maliarnin har många hungriga munnar att mätta och fem män och kvinnor är sysselsatta med att laga mat dagarna i ända. Det finns en stor, rund spis med en mängd metallplattor. Vid den södra väggen står en stor, öppen eldstad, över vilken man kan grilla kött samt hänga de väldiga järngrytorna som används vid matlagningen. I köket, som är stökigt och fullt av rörelse, produceras bröd, två mål mat om dagen, samt dúnedains traditionella frukost, bestående av kallt kött, råa grönsaker doppade i en dressing av honung och örter, havrekakor eller scones samt mjölk. Vid dagens andra måltider äter man bland annat grillat vildsvin, oxkött, fågel fylld med örter och vin, delikata tjocka och krämiga soppor, knapriga pajer fyllda med ägg, skinka och grönsaker.

Från köket leder en trappa ned till källaren (nr 18). Den ligger bredvid dörren ut till den yttre korridoren. Det finns även skafferier i köket, där man förvarar matvaror som används väldigt ofta, såsom mjöl, färska grönsaker, kryddor och örter, vin och så vidare. Mer av dessa varor förvaras nere i källaren.

14. Matsalen

Detta rum värms liksom alla andra rum i den västra flygeln upp av ångledningarna under golvet som leder till badhuset (nr 8). Detta är emellertid en aning mer än en matsal och är kanske det mest imponerande rummet i hela villan. Den främre delen av rummet är ett stort förrum tillägnat underhållning, vilket avskiljs från själva matsalen av utstående väggpelare, dekorerade med tvinnade röda band.

Förrummets golv är dekorerat med utsökta målningar av nymfer och dryader, omgivna av strömmande vatten, trädgrenar och virvlande moln. I mitten står Yavanna, beslöjad och klädd i grönt. I vart och ett av rummets fyra hörn representeras årstiderna av en staty av de Fria folken: en kvinnlig alv för våren med en knippa blommor och en fågel på axeln, en kvinnlig människa för sommaren med en skrud av blommor och frukter, en man med en lie, en majskolv och en vinstock full med druvor för hösten, en dvärg med mantel och huva samt tunga stövlar hållande en hare och en död trädgren, för vintern.

Bredvid matsalen, vid andra sidan av korridoren finns ett avträde. Det finns träsäten över en djup ränna och mellanväggar av trä för att ge avskiljdhet. Det finns ett rör som förser handfaten med vatten och som spolar ur latrinrännan med jämna mellanrum.

15. Vardagsrummet

Vardagsrummet, som används av de familjemedlemmar som inte arbetar hela dagen, har bekväma möbler. Det finns djupa fåtöljer att sitta i, draperier, sidenbonader på väggarna, ett flertal bord, en kyl av sten, som fylls med is för att kunna kyla ned drycker under de varma sommarmånaderna (se isrummet i källaren nr 18), ett par spelbord för mereilles, schack och *gwithbil*, som även kallas för "kungsspelet" och flera fågelburar. Rummet dekoreras av ljusblå, målade band på väggarna och krukväxter såsom hjortstunga (en slags ormbunke) och små apelsinträd. Rummet utnyttjas även för musik och poesi.

16. Sovrum

Husets sovrum är mycket luxuösa. Familjen Maliarnin är ganska spendersamma och mycket välbärgade; alla familjemedlemmarna har sina rum här i västra flygeln, tillgängliga genom en korridor med stora fönster mot inre gården. Rummen innehåller en bekväm, relativt hög säng (antingen enkel eller dubbel), oftast med höga sidor och utsökt dekorerade sänggavlar. Allt är tillverkat av fina material; siden och bomull från Lossarnach, bolster stoppade med gåsfjädrar och dun, kistor av ädelträ med gångjärn av mässing och snidade lock. En del av hushållets medlemmar har egna kläder, men de flesta klädesplaggen är rymliga och bärs av alla. Det finns arbetskläder, aftonskrudar och helvita dräkter för religiösa riter med mera. Dúnedain tycker om rött, lila, orange, men mest av allt blått. Många av färgerna framställs faktiskt av växter som odlas här.

Alla sovrummen innehåller värdeföremål. Kvinnorna har juveler, 1–20 stycken värderade till 1–100 ss var, vilka kan vara örhängen, ringar, halsband av guld, broscher. Det kan även finnas värdefulla parfymer och andra föremål av guld och silver (lampor, ljusstakar, bägare). I männens rum kan det finnas en pung med guldmynt, ett värdefullt vapen, en tunika etc. Den största sängkammaren delas av Hir Maliarnin och hans fru; båda är i den övre medelåldern, omkring 110 år gamla. Hirs skatter förvaras i källaren (nr 18).

17. Templet

Det lilla templet utnyttjas av hushållets alla medlemmar; i det som rör religion gör dúnedain ingen skillnad på herrefolk och tjänare. Templet är beläget ovanför en källa och dess läge bestämde från början hela villans placering. Vatten är mycket viktigt för alla dúnedain eftersom valan Ulmo, vattnets mästare,

och Uinen, hans maiatjänare, är det färska vattnets moder. Innan cisternerna byggdes erhöll man allt vatten från denna källa.

Templets bakre vägg är halvcirkelformat och i mitten finns en åttasidig bassäng som rymmer nära trehundra liter vatten. Golvet är belagt med sten och bassängens kant är smyckad med turkosa och gröna mosaikplattor. På väggarna sitter liknande plattor i form av vågor; dessa är smyckade med dyrbarheter såsom silver, ädelstenar och pärlor. Då gudstjänster hållsnärvarar medlemmar av hushållet iklädda helvita dräkter, men man kan även gå dit ensam för att be. Mer överväldigande ceremonier äger naturligtvis också rum, däribland en sorts dop och en årlig hyllning av våren, då hela templet smyckas i blommor.

18. Källaren

Källaren är villans största och mest vidsträckta rum. Här förvaras flera tusen flaskor med vin, en del flera hundra år gamla, tillsammans med ölfat fyllda av mustigt öl. Källaren har många prång och dolda hörn. Det finns en mängd vägar ned i källaren, bland annat en trappa ned från köket, och falldörrar från vin– och ölrummet.

Den största delen av källaren upptas av hyllor fyllda med öl och vintunnor. De mer dyrbara dryckerna förvaras i mindre fat. Det är inte högt till det välvda stentaket, endast två meter. Luften här nere är mycket sval och det finns ett särskilt rum med extremt tjocka dörrar, där is förvaras. Isen hackas bort från Lin Iarnen mitt i vintern och placeras här i stora stycken. Rummet är så vältätat och långt under marken att isen aldrig smälter. Under året kan man hacka bort isbitar efter behov.

Bakom en av de stora tunnorna (fylld med jord för att den inte skall låta ihålig) finns en lönndörr. Bakom den är en gång som leder till ett litet rum beläget direkt under templet (nr 17). Man kan endast komma in i rummet genom en dörr av härdat stål (+5). Dörren är väldigt kall (orsakar en allvarlig Köld-skada om kontakt varar i en minut eller längre; "A" för den första minuten, "B" för den andra och så vidare; EDD: RP tar 1T4 KP i skada per minut) och har ett nyckelhål i mitten. Låset är Mycket Svårt (–20; EDD: låsets svårighetsgrad är 14) att dyrka upp, och för att få upp det är man tvungen att trycka på en av de fyra brickorna runt låset. Dessa brickor bär namnen Ulmo, Manwë, Oromë och Tulkas; naturligtvis är Ulmos bricka den som sitter direkt runt låset. I det hemliga rummet finns en magisk ljuskälla som befinner sig inuti ett utsökt konstverk; en halvmeterhög, genomskinlig jadestaty, vilken avbildar Ossë och Uinen tillsammans i ett stormande hav. Statyn är tillverkad av alver och är mycket dyrbar. Den som flyttar statyn kommer att drabbas av Ulmos vrede och varje gång den kommer i kontakt med vatten reagerar den på värsta tänkbara sätt (–75 för alla manövrer i vatten; EDD: –15 på färdighetsslaget). Denna reaktion kan avhjälpas genom att en gudstjänst förrättas i Templet. Statyns exakta värde är upp till SL att bestämma. Förutom statyn är rummet tomt.

Allt i källaren är givetvis värdefullt. Det finns förråd fyllda med dyrbara parfymer, tvålar, oljor, och spritdrycker som kan tas om hand av spelarna om de är ute efter lite fickpengar. Få av dörrarna här är låsta, och om detta inte skulle vara fallet, är låsen Mycket lätta (+20) att dyrka upp (EDD: låsens svårighetsgrad är 6). Det kan till och med finnas nycklar till dörrarna i Hirs sovrum. I en avlägsen del av källaren står ett skrivbord som innehåller ett lönnfack, vilket är Extremt Svårt (–30; EDD: –6 på Finna Dolda Ting-slaget) att upptäcka. I detta döljer sig 150 gs, 250 ss och en mängd andra värdeföremål som SL själv bestämmer, inget av dem är dock magiskt.

3.3.3 ONDERYTH DÚATH

1. Dol Henfin

Dol Henfin *(S. "Ögonbrynskullen")* är en hög bergskam som svänger av mot en urgammal klyfta, Onderyth Dúath *(S. "Skuggornas klippor")*. Den är mest täckt av träd, bland annat lärkträd, tall och cedrar. Det finns även några cypresser och järnekar. Berggrunden består av gråbrun sandsten liksom resten av Emyn Fuin *(S. "Dunkla kullarna")*, kanske är det en utlöpare från Ephel Dúath. Kullarna är ofta höljda i låga moln samt dimma och utgör alltid en dyster syn. Norra vägen skär genom dessa kullar inne i Taur Ithilien.

2. Stigen

Stigen ligger väl dold och börjar inte intill vägen; banditerna tar i stället andra vägar till trädet som markerar stigens början. Stigen löper genom många dungar och lundar och i utkanten av de öppna gläntor som ligger utspridda i skogen. Den är även ganska brant på sina ställen, fast inte så brant att den inte passar för ridning. Om banditerna märker att de är förföljda kan de lätt organisera ett bakhåll i en av de många dungarna.

3. Klyftan

En mängd järnekar kantar en djup ravin, som kallas Klyftan. Den är mycket svår att klättra

nedför och ett enda litet felsteg kan resultera i ett oönskat fall på 80 meter ned till ravinens botten. Värst är det under oväder då vattenströmmen på klyftans botten blir så strid att den sliter med sig stora stenar. Långt nere i Klyftan finns även en smal klipphylla som leder österut.

4. Repslagarbanan

Repslagarbanan är en farlig stig längs klippan upp till banditernas kula. Den börjar som en smal klipphylla, endast litet över en meter bred. (Att ta sig fram på den är normalt en Lätt manöver, men kan den kan bli svårare på natten (+2 svårighetsnivåer), under dåliga vindförhållanden (+1/2 nivå), regn (+1 nivå) eller is/snö (+2 nivåer). I en rytande snöstorm på natten skulle det vara Vansinnigt. EDD: RP måste klara en Lätt SMI-kontroll för att kunna klättra upp längs stigen; betrakta varje 'nivåhöjning' som –2 på slaget.)

Repslagarbanan har fått sitt namn av den serie av repbroar som måste forceras för att komma från den ena klipphyllan till den andra. Den första av dessa kommer efter hundra meter på hyllan; bron hänger fritt över stupet. På den andra sidan sammanbinds en mängd små hyllor av trappsteg inhuggna i klippan samt två korta plankbroar. Repbron består av tre tjocka rep som bildar fotfästet, samt två rep att hålla i händerna. Fotrepen är förbundna med de övre repen genom smalare rep, för att göra bron stadigare. Båda ändar av bron sitter stadigt fast i klippväggen men den gungar ända väldigt lätt.

Efter att man klättrat uppför trappstegen i klippan kommer man till ännu en lång repbro, sedan ännu en klipphylla. Vid ta, som eventuellt kan skrämma rollpersonerna. Efter denna klipphylla finns en sista repbro. Denna hänger inte fritt, utan är fastsatt i bergväggen med stora järnspikar; den är tillverkad av två tjocka trossar med träplankor emellan. Den yttre trossen hålls upp av rep fastsatta i bergväggen med jämna mellanrum. En del av plankorna är ruttna och kan ge vika under en tung rollperson. I slutet av denna bro är en sista klipphylla, som svänger runt ett hörn och fortsätter ut på en öppen terrass framför grottan.

5. Grottan

Det finns två ingångar till grottan där banditerna bor. Den större är oftast täckt av tre stora skynken, för att stänga ute kylan, den mindre har endast ett skynke. Inne i grottan finns fyra olika rum. Endast på ett eller två ställen i gången som förbinder rummen har man huggit ut och förstorat det naturliga grottutrymmet för att förhindra alltför många slag i huvudet. Det första rummet (a) rymmer en lägereld och är sovplats för den som Caerlinc sätter på vakt (han tar även vakten själv). Om inte banditerna är ute och rövar, är det 90% chans att någon uppehåller sig i detta rum under dagen och 100% nattetid (men endast 50% chans att någon är vaken). Det finns även vin, mat och köksredskap på en hylla uppspikad på väggen.

Rummet med den större (och ofta täckta) ingången (b) är de tre yngre banditernas hem. Var och en av dem har en sovmatta och en säck eller en läderväska fylld med kläder (smutsiga) och andra saker, såsom brynen, olja, facklor, flinta, knivar och små värdeföremål (1–5 saker värda 1–20 ss var) och så vidare. När skynkena täcker ingången får man ljus från två facklor som stoppas in i sprickor i väggen. Cúristêl för dagbok; denna är gömd under en tung sten som är Mycket Svår (–20; EDD: –4 på Finna Dolda Ting-slaget) att upptäcka. Om rollpersonerna finner dagboken, kan den användas på två sätt: för att bevisa att banditerna inte är skyldiga till överfallet på villan trots sina försök att spela orcher och kan även innehålla en ledtråd till en skatt någonstans.

Ännu längre in, bortom detta gemensamma rum, finns en krökt klyfta (c) som slutar i ett stenröse. Den uppmärksamme kan dock upptäcka att rök från facklor och eldar ibland virvlar iväg hitåt och stiger upp genom klyftan — ett tydligt tecken på att detta är en skorsten som fortsätter genom hela klippan. Efter en kort klättertur på tre meter eller så upp genom det ojämna stentaket, stöter man mycket riktigt på en repstege. Den inledande klättringen är en Svår (–10; EDD: –2 på Klättra-slaget) Klättra-manöver, repstegen är 10 meter lång och bestiges antingen genom att man klarar en Lätt (+10; EDD: +2 på Klättra-slaget) Klättra-manöver. Den leder upp till skogen ovanför klippan med grottan; banditerna använder det som en bakväg och även för att sänka ned tunga saker. Ved släpper de helt enkelt ned genom hålet.

Det sista utrymmet (d) är Caerlincs tillhåll. Rummet är rent och prydligt med en sängplats, en kista med kläder, personliga tillhörigheter och till och med en garderob av segelduk, trädd över träram. I en stor låda i den bakre delen av rummet förvarar Caerlinc en mängd föremål som banditerna tog när de överföll ett orcherläger. Gömd under lådan finns ett penningskrin som Caerlinc stulit av en köpman. I detta förvarar han banditernas guld. Nyckeln till skrinet är gömd på en hög klipphylla längst in i rummet. Hyllan ligger nästan tre meter över marken och är mycket svår att upptäcka, om inte dess exak-

ta position är känd. Kassaskrinet innehåller 160 gs, 345 ss och några små billiga smycken värda 2–20 ss var.

3.4 UPPDRAGET

Uppdraget i detta äventyr är att ta reda på orsaken till förseningen av leveranserna av vin och öl till Firichal Vinhandlaren. Orsaken är, som redan nämnts, att Hir Maliarnin, hans familj och hela hans hushåll har dräpts av Gröna Klons orcher. I sina försök att ta reda på detta, har rollpersonerna en möjlighet att själva stöta på grupper av orcher och ett rövarband som rör sig i området.

3.4.1 ATT INTRODUCERA SPELARNA

I det första äventyret är det lätt att introducera spelarna. Även om detta är första gången spelarna träffas, eller första gången deras rollpersoner möts, är det lätt att introducera dem för varandra. Vilket kan vara en mer naturlig mötesplats än ett värdshus?

Alla rollpersonerna är väl bekanta med Firichal Vinhandl-reda på av stadens vaktstyrka att de inte kan undvara någon äventyr. Firichal kan även bistå med hästar om rollpersonerna behöver det.kan antingen hoppa över den eller använda tiden för att lära känna varandra bättre. De kan möta andra resande på vägen, men det är inte troligt att rollpersonerna hamnar i någon strid.

3.4.2 LEDTRÅDAR

Rollpersonerna kommer att erhålla mycket litet hjälp utöver Firichals. Han kan tala om för dem exakt var Mar Maliarnin ligger och en karta över området kan köpas för en billig penning i vilken större stad som helst (titta på kartan). Den enda övriga hjälp som rollpersonerna kan få under äventyrets gång är från banditerna (om RP uppför sig riktigt vid mötet med banditerna, kan de kanske övertala dem att delta i en expedition för att utrota Gröna Klons orcher) och púkelmannen (se 3.3.1 vid nr 6) om rollpersonerna kommer i strid med orcher nära sjön.

Om ni vill, kan ni låta en av rollpersonerna känna Hir Maliarnin; kanske har han/hon arbetat på hans vingård eller besökt hans familj och stannat några dagar i villan. Naturligtvis skall rollpersonen inte känna till någon av villans hemligheter.

3.4.3 HINDER

De hinder som finns mellan spelarna och ett framgångsrikt fullföljande av detta äventyr är orcherna och banditerna. Den grundläggande idén med äventyret är att rollpersonerna skall finna den information de kan och sedan handla efter bästa förmåga. Det är inga särskilda fällor eller andra svårigheter inblandade, men om rollpersonerna sätter igång att jaga banditerna tillbaka till deras grotta kan de mycket väl bli offer för ett bakhåll, antingen på stigen eller vid repslagarbanan. Likaså om rollpersonerna inte är försiktiga när de närmar sig villan, och trumpetar ut sin närvaro för orcherna, kan de få sig en otäck överraskning.

3.4.4 BELÖNINGAR

Belöningar i detta äventyr utgörs av värdeföremål från villan och banditernas grotta. Litet pengar eller andra former av visad tacksamhet (fria drinkar) från Firichals sida och möjligheten att befria världen från en del av dess avskum (det beror förstås på hur man ser på orcher och banditer). Det existerar även en möjlighet att söka upp orchernas håla och finna hela deras stam...

3.5 MÖTEN

Det finns ingen tabell för slumpmässiga möten för detta äventyr; de enda rollpersonerna kan möta är banditerna och orcherna som beskrivs i SLP delen (3.2). Större delen av norra Ithilien är relativt säkert; det är inte svårt att finna mat och om rollpersonerna håller sig till vägar och stigar, är det inte troligt att de stöter på några illvilligt inställda vilddjur.

Om ni vill tillföra äventyret några möten skall du använda djur ur tabellen ST–2 Vanliga Midgårda djur på sidan 26 i SRR:s Tabellhäfte. Du kan även introducera banditer, landsstrykare och spelledarpersoner som beskrivs i andra utav ICE:s produkter.

3.5.1 MÖTET MED BANDITERNA

Rollpersonerna skall stöta på tecken på ett nyligen utfört överfall på sin färd till Mar Maliarnin. Detta kan vara antingen på Norra vägen eller stigen vid Nan Askarwing, beroende på vilken väg rollpersonerna väljer. Först får de syn på en mulåsna, med sönderskurna sadelväskor, som travar omkring på vägen. Alldeles i närheten finner de, om de undersöker, ännu en mulåsna, som vandrar omkring fritt i skogen. En bit längre upp längs vägen ligger en medelålders man. Hans kropp har dragits iväg åt ena sidan och är ganska sargad; han

har helt tydligt varit inblandad i en strid på liv och död. Alldeles i närheten ligger också en man i rustning, uppenbarligen en livvakt. Han har träffats av två svartfjädrade projektiler (en bågpil, den andra en armborstpil) och har också genomborrats av ett svärd.

Om rollpersonerna granskar platsen (ett Rutinmässigt (+30) Spåra eller Iakttagelseförmågeslag krävs; EDD: +6 på Finna Dolda Ting-slaget) kommer de även att upptäcka en huggkniv, tillverkad i avsrt stål av orcher. Ett lyckat Svårt (–10; EDD; –2 på Spåra-slaget)) Spåra-slag behövs för att upptäcka spåret som leder iväg från platsen för bakhållet. Ingen har medvetet försökt att dölja spåret. Om slaget blir *Fullständigt lyckat*, (EDD: Om slaget lyckas med dubbelt så mycket som behövs) upptäcker spåraren att fyra varelser lämnade platsen; om spåraren redan har misstänkt att bakhållet inte utförts av orcher, kommer spåraren nu upptäcka att dessa fotspår inte lämnats av orcher utan av människor. Spåret leder så småningom fram till stigen vid Dol Henfin (se 3.3.3 nr 2).

Om rollpersonerna inte spårar upp banditerna innan de besöker villan, finns det en 50% chans att de blir överfallna på tillbakavägen. Läs det som står om banditerna i avsnitt 3.2 noggrant. Där får man veta allt som behövs för att organisera och utföra en sådan attack.

3.5.2 MÖTEN VID VILLAN

När rollpersonerna anländer till villan, kommer Gaballols orcher att vara där, fullt sysselsatta med att genomsöka badhusen. Om rollpersonerna anländer på dagen, kommer orcherna att sova, förutom en som håller vakt. Den mest troliga platsen att hitta dem på är källaren eller pannrummet. Notera att i fullt dagsljus är deras aktivitet –60% (EDD: de har –12 på alla färdigheter), i rum upplysta av dagsljus är detta värde halverat.

Villan är nu något av ett slakthus, med veckogamla lik liggande i högar överallt. Köket har genomsökts i jakten på kött och drycker, vardagsrummet och sängkamrarna har blivit totalförstörda. Tjänarnas bostad är värst, där över tjugo ruttnande, stinkande lik gör luften ohälsosam. Den som tillbringar en längre tid nära kropparna, löper en stor risk att drabbas av en allvarlig sjukdom: det är 40% chans att drabbas, ändra detta värde efter försiktighetsåtgärder som vidtas (eller inte vidtas) av rollpersonen. En person som drabbas av en sjukdom kommer att lida av feber under två dagar, måste sedan klara ett motståndsslag mot en fjärde rangens sjukdom eller drabbas av kramper och slaganfall (–40 på all aktivitet och halverad STY och SMI; EDD: –8 på alla färdigheter och halverad STY och SMI) under 3–10 dagar. Varje dag förlorar man 10% av sina skadepoäng (EDD: kroppspoängen). Därefter återhämtar sig personen i normal takt, men måste efter en vecka slå ännu ett motståndsslag mot en fjärde rangens sjukdom. Misslyckande leder till omedelbart återfall och döden.

Villan har beskrivits som den var innan överfallet, så att du kan använda den i andra äventyr vid ett senare tillfälle. Men när du ger instruktioner till spelarna, skall du emellertid komma ihåg att villan utsatts för ett överfall av femton blodtörstiga orcher. En viktig sak att tala om för spelarna, (särskilt om ni tänker spela de övriga äventyren i detta häfte) är att många av liken är rivna, nästan sönderslitna. Offren dog lika mycket, om inte mer, av riv och bitskador än de dog av skador åsamkade av vapen. Detta beror på att mördarna var scarahaiorcher, tillfälligt förvandlade till fruktansvärda vargkrigare.

3.5.3 MÖTEN VID SJÖN

Om du vill, kan du låta ännu en bukra av scara-haiorcher genomsöka sjön. Dessa kommer då att ledas av Rhukskâ, en särskilt blodtörstig och våldsam orch. När andra orcher är fega nog att använda en del av sin anfallsstyrka till att parera, använder alltid Rhukskâ sin fulla AB för att attackera sin motståndare. Rollpersonerna kommer troligen inte att upptäcka denna bukra, om de inte genomsöker parken och kommer ned till sjön vid skymningen. Orcherna sover i den skuggiga grottan (se 3.3.1 nr 5) under dagens ljusa timmar, men deras brinnande facklor kan ses från villans fönster nattetid. En sak som är viktig att komma ihåg, är att orcher är rädda för rinnande vatten och absolut inte kan simma. Endast under Rhukskâs värsta hot har de vågat sig ut på sjön i de smala båtarna, för att undersöka vassbäddarna och de stora hägernästena i jakten på den försvunna skatten.

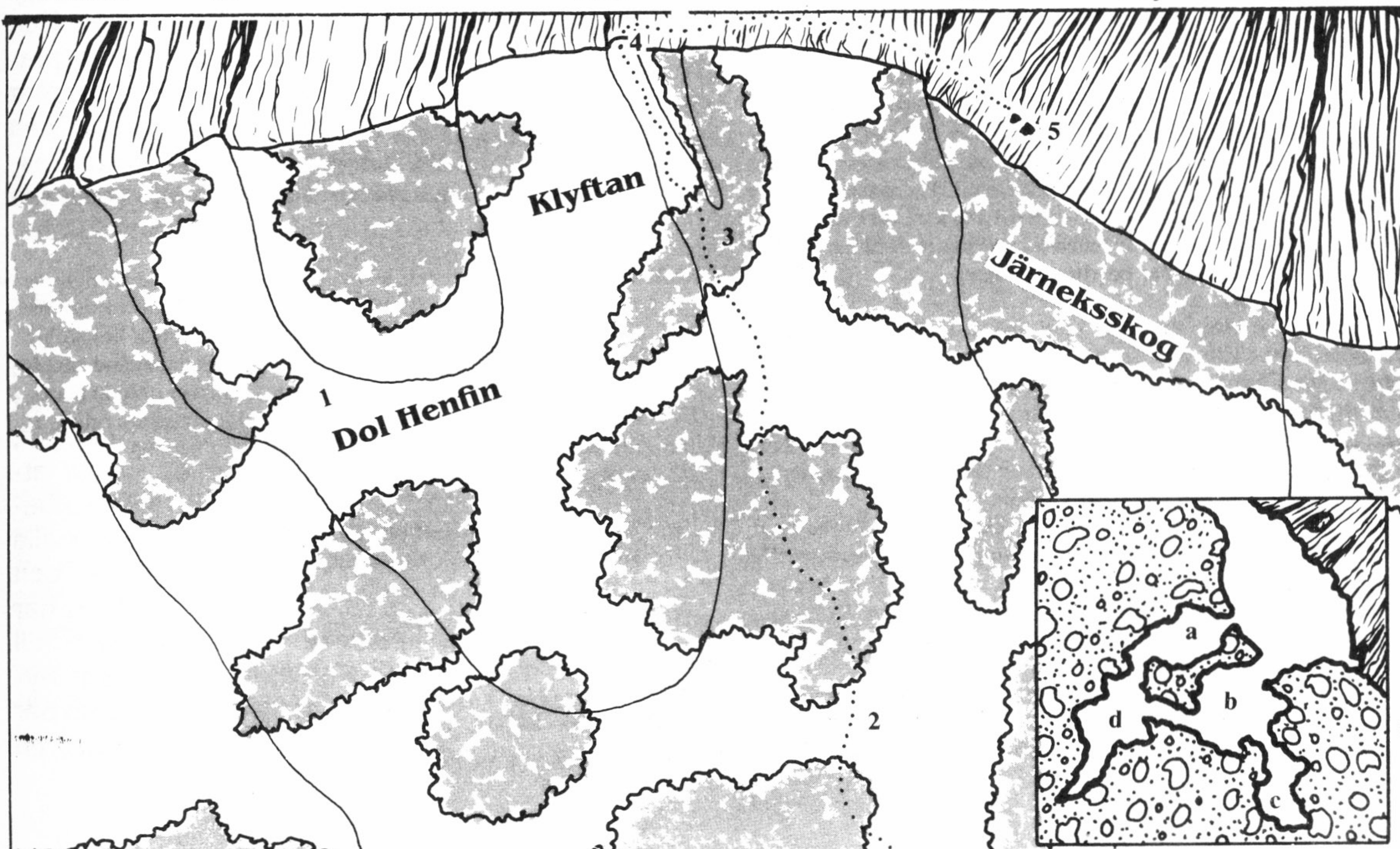
Om rollpersonerna framkallar mycket ljud vid villan eller på annat sätt påkallar orchernas uppmärksamhet, kommer Rhukskâ att leda sin bukra mycket försiktigt upp till huset för att överraska de som för oväsen. Om det kommer till strid, kan spejarna mycket väl fly för att rädda sitt eget skinn och återvänder då till sin håla, upp över Nan Askarwing, under Andiant och upp på Ephel Dúath.

SLP I ÄVENTYRET GRÖNA KLONS ORCHER (SRR)

Namn	Rang	KP	Rustning	FB	Sköld	Skydd	Närstrid	Projektilstrid	RM	Övrigt
Caerlinc	4	87	HL	35*	Ja+10	—/—	67bs	42ab	–5	Dúnadankrigare
STY91, SMI30, FYS98, INT66, PSY89, PER59, UTS90, *inklusive sköld +10										
Bardír	3	39	ML	10	Nej	—/—	33ks	28kb	10	Nordmansspejare
STY49, SMI90, FYS63, INT91, PSY40, PER54, UTS46										
Moff	2	39	RB	15	Nej	—/—	57bs	32kb	5	Spejare
STY95, SMI91, FYS71, INT63, PSY32, PER75, UTS100										
Cúristêl	3	64	RB	20	Nej	—/—	36bs	76lb*	0	Dúnadanjägare
STY78, SMI99, FYS90, INT29, PSY96, PER66, UTS15, *inklusive långbåge +5										
Gaballol	4	80	HL	25	Ja	A/B	57ob	32ab	5*	Scara-haikrigare
(Shirûk-ledare)			(0)	(Nej)		32ob		(15)		
Rhukskâ	4	70	HL	0	Nej	A/B	52ob	37ab	0*	Scara-haikrigare
(Shirûk)									(20)	
Bukra	2	56	HL	20	Ja	—/—	51sh	31sh	–10	Scara-haikrigare
	1	44	HL	20	Ja	—/—	43sh	23sh	–10	Scara-haikrigare
	2	42	ML	5	Nej	—/—	32sk	32kb	5	Scara-haispejare
	1	36	ML	5	Nej	—/—	26sk	21kb	5	Scara-haispejare
Púkelman	5	150	RB	25	Nej	—/—	80sk	—	30	

SLP I ÄVENTYRET GRÖNA KLONS ORCHER (EDD)

Namn	KP	SB	Närstrid	Projektilstrid	Rustning	Sköld
Caerlinc	17	—	13bs	8ab	HL	15MS*
STY15, SMI9, FYS17, INT12, PSY14, KAR11, STO17, *inklusive +2 magisk sköld						
Bardír	12	—	7ks	6kb	ML	Nej
STY10, SMI15, FYS11, INT15, PSY10, KAR11, STO13						
Moff	14	—	11bs	6ab	RB	Nej
STY16, SMI15, FYS12, INT11, PSY9, KAR13, STO16						
Cúristêl	14	—	7bs	15lb*	RB	Nej
STY13, SMI17, FYS15, INT9, PSY16, KAR12, STO13, *inklusive +1 långbåge						
Gaballol	16	+1T4	11ob	6ab	HL	12MS
Rhukskâ	14	—	10ob	7ab	HL	Nej
Bukra						
Krigare	11	—	10sh	6sh	HL	6LS
Krigare	11	—	8sh	4sh	HL	5LS
Spejare	8	—	6sk	6kb	ML	Nej
Spejare	8	—	5sk	4kb	ML	Nej
Púkelman	30	—	16sk	—	RB	Nej





4 BEKYMMER VID LILLHORN

Detta äventyr kan antingen vara en fortsättning på det förra (Gröna Klons orcher), eller fungera som ett fristående äventyr. Handlingen utspelar sig i dalen Sîr Askarwing, en flod i Norra Ithilien och vid en av Gondors gränsposteringar i nedre Ephel Dúath. Äventyret är avsett för rollpersoner med litet erfarenhet, men kan lätt anpassas efter behov till starkare eller svagare sällskap.

4.1 BERÄTTELSEN OM BARAD PERRAS

Barad Perras *(S. "Tornet Lillhorn")* ligger på de lägre sluttningarna av en bergstopp i Ephel Dúath-kedjan kallad Hallras *(S. "Storhorn")*. Man har utsikt över en av Norra Ithiliens största floder, som rinner genom Sîr Askarwing. Området runt floden är trista hedar och steniga bergssluttningar. Tornet är från de första århundradena av denna Ålder. Det byggdes av en gammal adelsman tillhörande dúnadansläktet, som var fixerad vid döden. När han hörde talas om att här fanns en sällsynt ört som kunde förlänga livet, bestämde han sig för att flytta hela sitt hushåll hit, så att han kunde få den serverad färsk varje dag. Olyckligtvis träffades han av en bit fallande murbruk i huvudet, just när tornet var färdigbyggt. Trots att nästan alla av den gamle adelsmannens pengar spenderades på tornet, ville hans arvtagare inte flytta in där, så man lämnade endast ett fåtal tjänare för att se till stället.

I det sjätte århundradet bröt ett band orcher upp från sitt fäste en bit från Cirith Ungol och anföll tornet. Förvånansvärt nog höll tornet emot, och blev följaktligen belägrat. Medan Gondors vaktstyrka var upptagen på annat håll med att jaga orchernas huvudstyrka, organiserade den onda, mänskliga trollkarl som hjälpte orcherna med en tunnelgrävningsoperation (för att sedan göra tornet till sitt eget högfäste). Just innan denna mästerliga plan satts i verket, kom en räddande styrka från Gondor och jagade belägrarna på flykten. Trollkarlen och orchernas ledare dödades i striden, därför känner ingen till tunneln. Efter striden övergav man tornet. Nu står det där, övergivet, låst och glömt...

Åtminstone var det så tills i början av detta år. För ungefär ett halvår sedan anlände ett band scara-haiorcher, under ledning av Baltab, ett mörkt och ont halvtroll från Khands avlägsna ödemarker. Baltab har rekryterats för att tjäna en ännu ondare herre och är befälhavare för ungefär femton bukras. Han besöks regelbundet av scarahaihövdingens karg-kragórs *(Or. "Slitande huggtänder"; en karg-kragór = en löjtnant)*. Dessa löjtnanter för med sig viktiga meddelanden och instruktioner till Baltab.

Efter sin ankomst har orcherna noggrant och försiktigt genomfört en mängd räder. Från början riktades dessa endast mot ensliga bondgårdar och stugor, men nyligen har de börjat attackera större mål. Dessa inbegriper Mar Maliarnin, en stor villa med tillhörande vingårdar, och Firimas, en alvby. Just nu har grupperna kallats tillbaka till Barad Perras och inväntar nyheter om en större räd, som har planerats av befälhavarna, en

attack mot ett stort mål i Gondor.

Endast en person har överlevt orchernas räder och kan vittna om deras våldsamma framfart och det är en alv från byn Firimas, kallad Thanadirian. Bara han lyckades smita igenom belägrarnas nät och gav sig av för att söka hjälp. Men bara ett par timmar efter att han givit sig av, stormade orcherna byn och skogsalverna dödades till sista man. Thanadirian söker nu blodshämnd och kan mycket väl stöta på rollpersonerna när de skall söka efter dem som gjort sig skyldiga till slakten vid Mar Maliarnin.

Norra Ithilien är just nu en aning ointressant för resten av Gondor. Problemen där får inte den uppmärksamhet de förtjänar eftersom Gondors relativt lilla armé är upptagen på annat håll. En ganska nitisk kapten i Minas Ithil hävdar att hans problem, rykten om nya trupprörelser i Mordor, är viktigare än några enstaka orcher någonstans i norr — om det inte rör sig om banditer nu igen. Garnisonen i Osgiliath behövs för manövrar ned längs Anduin i södra Gondor och de i Dagorlad och Dor Rhûnen är helt enkelt alltför långt borta. Någonting kommer förmodligen att hända så småningom, men just för ögonblicket är det ingen som har tid eller lust att reda ut vad som händer i Ithiliens skogar.

4.2 SLP

Alla SLP i detta äventyr, utom den första, är invånare av Barad Perras. Förutom de speciella individer, som beskrivs här, finns femton bukras, var och en bestående av en ledande shirûk, två krigare och två spejare. En typisk bukra beskrivs i det föregående äventyret — se 3.2.5 och 3.2.6.

4.2.1 THANADIRIAN

Thanadirian är en skogsalv från den enda alviska boplatsen i norra Ithilien och en av de få i Gondor som ligger utanför Pelargir och Edhellond. Han är över 900 år gammal och har spenderat stora delar av sitt liv på att fundera och meditera. Han har färdats vida i Rhovanion och talat med de växande människogrupperna och har lärt sig en del om deras livsstil; det var denna nära kontakt med människor, som fick honom att slå följe med den grupp av alver från Mörkmården, som beslutat sig för att slå sig ned i Ithiliens skogar. Den lilla gruppen slog sig ned alldeles norr om Cypresskullarna, intill en frisk bäck och där stannade de ända tills för två veckor sedan, när byn belägrades av en grupp scara-hai orcher, stormades och brändes. Nu vandrar Thanadirian omkring, sörjande sina förlorade vänner och söker hämnd på orcherna.

Thanadirian bär underliga kläder, gjorda av en mängd gröna och bruna tygremsor som vävts samman. Kläderna innehåller en mängd dolda fickor där han förvarar förråd av örter och andra växter, såsom lembas. Han har också en huva och bär mjuka läderstövlar, som knappt lämnar ett spår efter sig. Hans hår är blont och hans ansikte är vackert med sina glittrande blåa ögon.

Alven har vissa särskilda färdigheter, bland annat Örtkän-



THANADIRIAN

nedom (EDD: Läkeörtskunskap), vilket är nyttigt vid tillredning av helande drycker; Legendkunskap (EDD: Historia), en färdighet som fungerar som bonus till Fasta manöverslag vid försök att ta reda på saker rörande legender och historiska händelser, särskilt vidskepliga föreställningar. Du kanske också vill ha möjligheten att göra honom starkare. Detta kan ske genom att hans Kraftpoäng ökas när hans mediterar under särskilda förhållanden; till exempel medan han bränner en speciell ört eller mediterar i kronan av en cypress.

Färdigheter (SRR): Legendkunskap 81, Smyga/gömma sig 70, Iakttagelseförmåga 66, Meditation 62, Läsa runor 61, Örtkännedom 60, Använda föremål 46, Simma 41, Klättra 36, Rida 36

Färdigheter (EDD): Historia 16, Smyga 14, Gömma Sig 14, Finna Dolda Ting 13, Upptäcka Fara 13, Kunskap Om Magi 12, Läkeörtskunskap 12, Simma B3, Klättra 6, Rida 7

Språk: Silvanska (5), Sindarin (5), Väströna (5), Quenya (5), Adunaiska (4), Svarta språket (2), Gramuz (2), Ninneleniska (2), Orchiska (2), Eothrikiska (2)

Besvärjelselistor (SRR): Djurens herre, Växternas herre, Riktad flödesmagi, Besvärjelsens skydd, Ytans väg. Vanliga besvärjelser: 12. Riktade besvärjelser: 27

Besvärjelser (EDD): Animism 10, Tillkalla varelse S10, Tala med varelse S8, Kontrollera varelse S5, Spårlös S10, Antimagi S10, Beskyddare S7, Finna Vatten S4

4.2.2 BALTAB

Baltab är ett halvtroll, en korsning mellan olog-hai och swerting eller variag (ingen vet vilket, och ingen känner för att undersöka en två meter lång, svarthyad, våldsam, klubbsvingande trollkarl!). Han växte upp bland de östra stammarna och undervisades i den grymmaste skola man kan tänka sig. Eftersom Baltab är ett halvtroll är han mycket stark och kraftigt byggd; eftersom han också är hälften människa har han möjligheten att lära sig magi. Hans mästare Gaurhîr har lärt honom ritualen som används för att förtrolla scara-haiorchernas hud till vargskinn, ritualen som gör att de kan förvandla sig till ylande, vilda vargbestar.

Baltab är som två helt olika varelser. Han ser grym ut med sin vilda hårman och när han tar på sig sin ringbrynja, vilken glittrar likt en stares bröst, och beväpnar sig med sin klubba och sitt nät, kan han helt orädd gå ut i strid. Detta är precis den ledare orcherna behöver för att förvandlas till dugliga krigare. Han kan emellertid vid andra tillfällen anta en annan roll. Rollen som mystisk och mäktig ledare, en magiker att frukta. Då är hans hår tillbakadraget i en knut och oljat. Han bär en dödsmask och en dräkt av djupaste grönt, som lyser av helveteseld och fördömelse.

Baltab äger en rad speciella föremål. Hans gröna ringbrynja av stål (+5 icke-magisk bonus; EDD: +1 abs icke-magisk bonus) är tillverkad med uråldriga orchiska smidesmetoder. Hans gröna dräkt är gjord av ett motståndskraftigt sidenmaterial, som ger +5 i bonus på motståndsslaget mot alla besvärjelser. Den är förtrollad, men med onda medel. En icke ond person som försöker bära dräkten, kommer snart att slita den av sig, eftersom den kliar våldsamt. Det kommer att klia i 2–20 dagar (–15 aktivitet; EDD: –3 på alla färdighetsslag), om inte förbannelsen lyfts. Baltab har två skriftrullar som han fått av sin mästare. På dessa finns två sjunde rangens Flyga-besvärjelser nedtecknade (besvärjelselistan Förflyttningens lag; EDD: Mentalist-besvärjelsen Flyga E7). Att läsa dessa runor betraktas som en Rutinmanöver (+30; EDD: det krävs ett lyckat Färdighetsslag i Kunskap om Magi med +6 på tärningen) om inte Baltab är mycket stressad eller svårt sårad. Han använder dem för att fly, om någonting skulle bli väldigt fel. Han har också ett mer vanligt transportmedel; en väldig svart häst, en springare som tränats att till och med bära hans väldiga kroppstyngd i strid utan att skygga. Hästen är en stridshäst av femte rangen med grön läderrustning och tygmantel.

I strid är Baltab beväpnad med ett nät och/eller en tvåhandsklubba tillverkad av malakit, med en kärna av utmärkt stål. Vid attack med nätet används tabell AT-6 (Grepp-allvarlig skada; EDD: se reglerna för Lasso), med klubban används tabell AT-3 med en modifikation på –10. Om han inte bär sin ringbrynja, har han i stället en Sköld-besvärjelse (EDD: Skydd) aktiverad. Han kan även använda Vibrationer (EDD: Skydd) eller Projektilparad (EDD: Skydd) när han inte bär sin ringbrynja.

Färdigheter (SRR): Rida 25, Iakttagelseförmåga 20, Läsa runor 20, Smyga/gömma sig 10

Färdigheter (EDD): Rida 5, Upptäcka Fara 4, Finna Dolda Ting 4, Kunskap om Magi 4, Smyga 5, Gömma Sig 5

Språk: Väströna (4), Svarta

språket (3), Varadja (2)
Besvärjelselistor (SRR): Handens kraft, Röja väg. Vanliga besvärjelser 0, Riktade besvärjelser –25
Besvärjelser (EDD): Mentalism 6, Elementarmagi 6, Skydd S4, Försegla S3, Öppna S2

4.2.3 VÎRSH, KARG-KRAGÓR

Vîrsh är en av scara-haihövdingens två löjtnanter. Hans betrodda budbärare och rådgivare väljs bland bukraspejarna och det är mycket stor konkurrens om dessa höga positioner. Löjtnanterna kallas karg-kragór *(Or. "Slitande huggtand")* på deras eget språk och de undervisas i många hemliga läror, däribland hur man preparerar och använder gift. Deras gradbetäckning är en förstärkt läderrustning och ett halsband med vargtänder (vilket ger dem +10 FB). Rustningen har många spikar, men en motståndare skall inte låta sig luras att tro att alla dessa nödvändigtvis är delar av själva rustningen. Vissa av spikarna är egentligen knivar, som ochrerna kan slita fram och slunga med våldsam kraft och träffsäkerhet. Dessa knivar är oftast förgiftade, antingen med Asgurath eller Uraana (se tabell 7.3 för detaljer om effekterna av dessa gifter).

Vîrsh är en mycket vig och slug scara-hai, trots att han inte har varit karg-kragór under någon längre tid. Han fruktar fortfarande Baltab och är oftast livrädd för sin riktiga härskare Gaurhîr. Han kan dock vara auktoritär mot de andra orcherna, till och med shirûkerna. Att endast frukta Baltab är ganska imponerande bara det. Om en långdragen strid blir aktuell under äventyrets gång, kan Vîrsh antingen vara aktiv eller passiv. Han kommer kanske att smyga iväg för att lägga ut fällor för rollpersonerna, eller också kan han bestämma sig för att det är viktigare att han stannar kvar för att kunna meddela sina härskare hur striden fortgår. Han kanske till och med lämnar striden innan den är över.
Färdigheter (SRR): Smyga/gömma sig 55, Iakttagelseförmåga 50, Spåra 35, Giftkännedom 35, Klättra 30, Bygga fällor 20, Anfall bakifrån 20
Färdigheter (EDD): Smyga 11, Gömma Sig 11, Upptäcka Fara 10, Finna Dolda Ting 10, Giftkunskap 7, Klättra 6, Hantera Fällor 4
Språk: Orchiska/Scarabitiska (4), Väströna (3), Svarta språket (2)

4.3 BESKRIVNING AV BARAD PERRAS

Tornet som kallas Barad Perras ligger på sluttningen av Hallras, ett stort berg i Ephel Dúaths norra del. Det omgivande landskapet består mestadels av trista hedar, täckta av ljung. Det är ganska branta sluttningar och från tornet har man fin utsikt åt alla håll, men det finns dock en del björkar, tallar, granar, samt buskage av ärttörne, ginst och hagtorn som ibland skymmer sikten. Dalarna på båda sidor är sumpiga, medan många av sluttningarna är täckta av stenblock (stora klippblock som har landat här efter att frosten splittrat de nakna klippytorna längre upp på berget). Steniga sluttningar är ofta förrädiska att färdas över, eftersom stenblocken ibland kan lossna och få den resande att falla ett bra stycke nedför branten och landa med en mängd blåmärken och skrubbsår. Berggrunden här består av en blandning av skiffer och sandsten, täckt med ett lager av stelnad lava. Det finns dock inga aktiva vulkaner här numera.

1. Steniga sluttningar
Stenblocken ligger utspridda bland ljung, ranunkel och älgört. Den som vill färdas över en stenig sluttning är tvungen att klara ett svårt rörelsemanöverslag (EDD: RP måste klara en medelsvår SMI-kontroll). Ett "F"-resultat innebär att personen har fallit ned till sluttningens fot, och tagit en Stor Allvarlig Fä-attack med +40 i AB (Se tabell SET–1). Ett resultat på lägre än 50 betyder att personen endast har ramlat [50–resultat] fot (1 fot = 30 cm), och fört oväsen, men inte tagit någon skada. (EDD: Ett slag som misslyckas med mer än 50 innebär att RP faller ned till sluttningens fot och tar 1T6 KP i skada. Ett slag som misslyckas med mindre än 50 betyder att personen endast har ramlat [50–tärningsslaget] meter och fört oväsen, men inte tagit någon skada.)

2. Snårskog
Detta stora område är täckt av tjocka snår av ärttörne och ginst, som på en del ställen får lämna plats åt högre tallar. Den mörkgröna snårskogen är ungefär en meter hög och på våren och sommaren växer små gula blommor ut från alla grenar. Det är möjligt att kämpa sig igenom snårskogen, men det är inte lätt för långa eller breda personer! I snårskogen lever en mängd harar och kaniner, så de som kryper fram genom snårskogen bör se upp för hål i marken.

3. Tunneln

I en björkdunge, omgärdad av törnbuskar, björnbärssnår och högt gräs, finns ett hål i marken. Detta hål har ännu inte uppmärksammats av scara-haiorcherna i tornet, för det har funnits där mycket länge. Det grävdes av andra orcher för flera århundraden sedan, under en belägring. Tunneln går ned i marken genom skiffer och fortsätter ned i ett lager av pimpsten, vilket orcherna fann lättbearbetat.

Tunneln är endast en meter hög i tak och är grovt uthuggen. Det finns en förgrening av tunneln som olyckligtvis stötte på en källa i berget. Denna del av tunneln är fortfarande vattenfylld och där dväljs en drunknad orchs ande, som nu förvandlats till ett irrbloss. Den som dristar sig ned till vattenbrynet för att undersöka ljuset, måste klara ett motståndsslag mot en sjunde rangens besvärjelse; om det misslyckas, faller offret i trans och dras ned i vattnet, där blosset suger ut 4 FYS-poäng per rond (EDD: 1 FYS-poäng varannan SR). Om FYS når noll har RP drunknat. Om irrblosset oskadliggörs i strid upphör transtillståndet och RP återfår sina FYS-poäng i samma takt som förlorade skadepoäng.

Huvudtunneln fortsätter ungefär 200 meter genom den porösa berggrunden rakt fram till tornets fot. Tunneln var från början avsedd för att underminera tornets grund, så att en del av det skulle störta samman. Detta skulle skapa en öppning för orcherna att ta sig in genom. Slutet av tunneln är fylld med ved, fortfarande torr och fin. Om rollpersonerna skulle våga sig så här långt in i tunneln och upptäcka veden, inser de också att den kan användas i ett anfall. Bakom vedtravarna ligger en mängd lådor, lådor fyllda med magiskt pulver, vilket tillverkats av den svarte magiker som ledde orchernas attack. Det är den här sortens pulver som används i Gandalfs fyrverkerier och Sarumans brandbomber — krut. Magikern var emellertid långt ifrån expert på detta område och han placerade alltför mycket krut här, vilket rollpersonerna kommer att erfara om de använder sig av det. Effekterna beskrivs mer detaljerat i avsnitt 4.4.2.

Rollpersonerna bör träffa på denna tunnel då de rör sig genom snårskogen — du kan låta en av dem falla genom tunnelns 2 meter breda öppning (och landa oskadd i en hög grenar och ruttna löv).

4. Utkiksposten och stigen

Scara-haiorcherna har nött fram en svag men urskiljbar stig från tornet och ned i dalen Sîr Askarwing. Den som följer floden uppströms kan upptäcka stigen genom att klara ett Lätt (+20) Spåra-slag (EDD: +4 på Finna Dolda Ting-slaget). Den vindlar uppför sluttningen och löper runt snårskogen (nr 2). På ett ställe svänger den av runt en enslig cypress, ovanligt stor för att ligga på denna höjd. Uppe bland grenarna finns en träplattform, omkring 5 meter ovanför marken, vilken kan nås via en repstege. Uppe på plattformen finns oftast en scara-haispejare på vakt. Om han upptäcker någon ovälkommen, tänder han eld på en stor bunt oljiga trasor, som förvaras i ett stort fyrfat. Fyrfatet, som liknar en stor sköld, sitter på en trefot av trä.

Det är Mycket Svårt (-20) att upptäcka orchen (EDD: –4 på Upptäcka Fara-slaget). När någon kommit nära nog för att upptäcka orchen, har han haft minst en möjlighet att upptäcka personen. Hans Iakttagelseslag får modifieras efter personens försök att dölja sig.

5. Gårdsplanen

Runt tornet löper en gammal, söndervittrad och omkullvräkt mur. Området som en gång var en gårdsplan är ungefär 25 kvadratmeter stort och tornet ligger i dess ena hörn. Den är helt övervăxt med gräs, ljung och fräkenväxter. En ungefär en meter hög rest finns kvar av muren. Där muren fastlänkats med tornet har man byggt ett litet ruckel av en massa bråte. Detta fungerar nu som ett stall för Baltabs springare. Hon är väldresserad och kan gnägga vilt om hon känner att fiender är i närheten (Iakttagelseförmåga 60, modifieras med RPnas försök att Smyga; EDD: märren har Lyssna 12.)

6. Barrad Perras

Tornet är byggt i den stil som var typisk under Gondors expansionstid under Tredje Åldern. Det är tillverkat av hård, vulkanisk sten (inte den porösa pimpstenen som nämnts tidigare) som brutits högre upp i Ephel Dúath. Den övre våningen sticker ut två meter på varje sida och stödpelare i sten bildar stommen. Mellan stödpelarna sitter hårda träplankor som sedan täckts med sten. Taket är vinklat och täckt av skifferplattor. På varje sida av tornets översta våningar sitter tre fönster. Den enda ingången till tornet ligger vid krönet av en marmortrappa på första våningen. De utstående burspråken är också täckta av vit marmor. Strävpelarna på den översta våningen är försedda med vinklade mindre stödpelare.

Första våningen:

På denna våning är det ungefär två och en halv meter till taket.

Svaga, rykande facklor förser rummen med ljus.

a. Arbetsrum

Detta rum fungerade en gång som kontor åt den hovmästare som var ansvarig för tornet. Det har nu gjorts i ordning för att fungera som sovrum och arbetsrum åt Baltab. Där finns en säng, ett bord vars yta är täckt av en mängd underliga skriftrullar och en kista, som står under bordet. Denna är mycket tung och dessutom fastkedjad i golvet. Kistan har ett stort järnlås som är Svårt (-10) att dyrka upp (EDD: låsets svårighetsgrad är 12). Baltab bär alltid den enda nyckeln på sig. Kistan innehåller lite pengar och ett par sammetsaskar innehållande 25 gs, 6 smaragder, 3 pärlor och en rubin, vilket alltihop är värt 165 gs, samt Baltabs personliga tillhörigheter; hans dräkter (se 4.22), ringbrynja, runskriftsrullar och så vidare. Naturligtvis plockas rullarna ofta upp ur kistan för att användas.

b. Köket

I kökets ena hörn finns en stor eldstad, över vilken det en gång satt skickligt tillverkade grillspett, men som nuförtiden helt enkelt används till att koka jättelika grytor med orchergröt. Det finns två stycken sådana grytor, båda brända och på insidan täckta med en skorpa av gammal gröt. På andra ställen i rummet står bord och säckar med stulen mat och hyllor fyllda av köksredskap som medförts av de kvinnliga orcherna, vilka praktiskt taget hålls fångna här. Ungefär tjugo av dem tillbringar nästan all sin tid här och de starkaste, manliga scara-haiorcherna tillåts välja och vraka bland dem.

En intressant sak i rummet är den mathiss, som för hand kan



vevas upp till vardagsrummet (e) eller till salen (j). Denna används fortfarande av scara-haiorcherna, men de var dock tvungna att laga den först. Den kan lyfta upp till 40 kilo utan alltför stora besvär och den manövreras från detta rum.

c. Förrådsrum

Det finns ett stort utrymme för förvaring av stora föremål såsom vinfat, mjölsäckar, tunnor med saltat kött och fisk och så vidare. Det finns dessutom mellanväggar av trä, som förut var täckta av hyllor för förvaring av mindre saker. Nu fungerar rummet som fängelse för de enstaka fångar scara-haiorcherna lyckas ta. Mellan varje mellanvägg sitter nu en kraftig träport, försedd med hänglås och reglar. Utanför finns en vaktbukra som skall förhindra alla flyktförsök. De har ett bord och ett par pallar att sitta på. Tiden fördriver de med olika orchiska spel eller lekar med fångarna. Du får själv avgöra vilka fångarna är, men få av dem är vid god hälsa.

Våning 2:

På denna våning är det ungefär tre och en halv meter till taket och rummen förses med ljus från fönster eller facklor.

d. Entréhallen

Två väggar i detta rum pryddes en gång i tiden av två stora bonader. Dessa är för länge sedan borta och väggarnas puts är gulnad och sprucken av ålder och fukt. En två meter bred korridor med träpaneler på väggarna leder ned till två stentrappor som leder uppåt och nedåt. Detta rum är fullt av bråte som orcherna har kastat ifrån sig och här finns sällan någon vakt. Dörrarna står antingen på glänt eller är reglade från insidan; låset är rostigt och oanvändbart.

e. Vardagsrummet

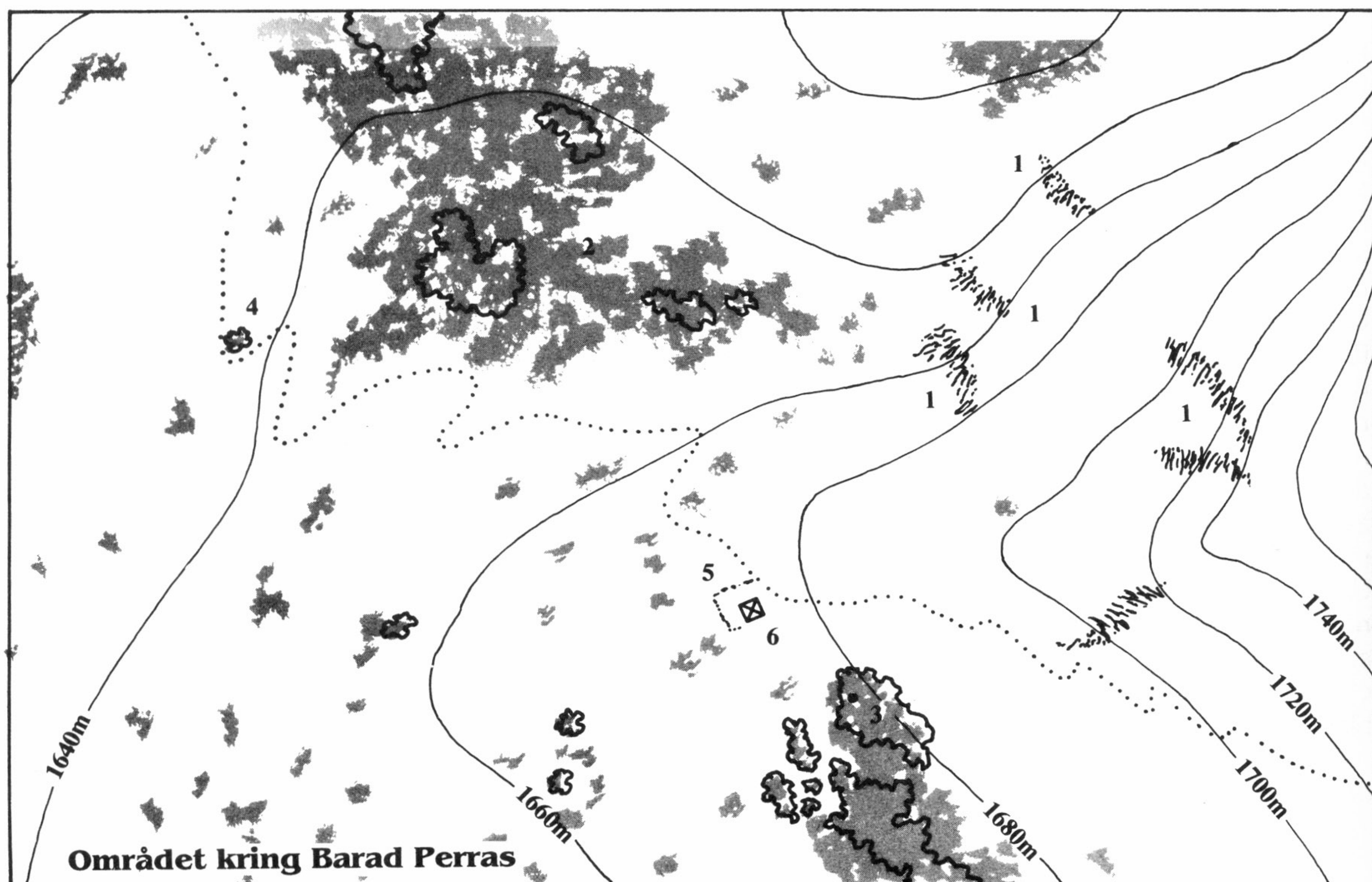
I detta rum tillbringade man förut dagens lugna timmar och underhöll sina gäster. I ett hörn av rummet finns mathissen som leder ned till köket (b). Här finns även en eldstad. Detta rum överlåts till karg-kragórs när de

kommer på besök med meddelanden från hövdingen. Vîrsh kommer att bo här när äventyrarna anländer. I rummet finns en säng, ett högt bord med två pallar och ett lågt bord med en soffa intill. Allt är ganska smutsigt.

f. Sovrummet
Detta rum var ämnat för sonen till tornets herre, men användes aldrig. Här står gamla och trasiga möbler, bland annat en bokhylla och en garderob som aldrig avlägsnats. Här finns även en eldstad. Detta rum används nu som mäss av de shirûker som är stationerade här. Ganska många av dem kan befinna sig här under dagen och de flesta av dem väljer också att sova här, i stället för med slöddret däruppe. Golvet är täckt av madrasser, pallar och låga bord. De flesta shirûkerna bär omkring på en del byte, såsom mynt och annat småkrafs värt 30 + 3T6 ss.

g. Avträdet
Det är inte många orcher som har förstått sig på det fina med detta och det används därför inte direkt. En del vapen förvaras här inne, bland annat bågar och pilar.

h. Husbondens sovkammare
På väggarna sitter fortfarande de sista bleka, röda sidenstyckena som en gång täckte dem helt. I rummet ligger också några ruttna träspillror. Den som uppehåller sig i rummet kommer snart att börja frysa sedan bli iskall. Orcherna använder inte rummet, eftersom det är hem åt den förre husbondens osaliga ande. Anden kan inte anta någon synlig eller kännbar form, men kan injaga fruktan och framkalla kyla. Om rollpersonerna envisas med att stanna i rummet, måste de klara ett motståndsslag mot en femte rangens jordmagibesvärjelse eller ta en 'A'-allvarlig köldskada. De förlorar också 3 FYS-poäng per rond (ingen möjlighet att undvika). Dessa återfås i samma takt som Skadepoäng. (EDD: Om motståndsslaget misslyckas tar RPna 1T6 KP i skada, samt förlorar 1 FYS-poäng varannan SR.) Till vänster om eldstaden finns en lönndörr som är Mycket Svår (–20; EDD: –4 på Finna Dolda Ting-slaget) att upptäcka. Den kan bara öppnas genom att haken bearbetas på ett särskilt sätt (slå ett Svårt (–10) slag på Dyrka upp lås; EDD: låsets svårighetsgrad är 12) och är också försedd med en gillrad fälla. När dörren öppnas, faller en dold, två meter lång motvikt ned från taket och levererar ett stridsyxeanfall med AB 75. Denna kan endast pareras med SMI-bonus och en sköld, om den hålls i handen (osannolikt) (EDD: Om motviktens FV (15) övervinner RPns SMI på motståndstabellen så tar RPn 1T10+2 KP i skada. Om RPn 'vinner', så kan han parera med en sköld om han håller den i



Området kring Barad Perras

handen, annars tar han 1T6+1 KP i skada.) Innanför finns ett litet, fyrkantigt skåp, innehållande Vairës ring, som kan kasta Bön-besvärjelser (EDD: Animism-besvärjelsen Öka E1) 4 ggr/dag. I rummet finns även ett stort träskåp, som sitter fast i väggen. Bakom skåpet finns en dörr som leder in i rum (i).

i. Gästrummet

Detta används nuförtiden som förrådsrum, eftersom det ligger nära utgången. Där finns ved och facklor, säckar med mjöl, grova tygstycken, rep, litet järnvaror, dryckeskaggar och tunnor med saltat kött och så vidare. Ingenting av det gamla rummet finns kvar, till och med eldstaden får stå orörd. Det finns en lönndörr i väggen som leder till Husbondens sängkammare (h). Den är extremt svår (–30; EDD: -6 på Finna Dolda Ting-slaget) att upptäcka från den här sidan, men när man en gång har hittat dörren, kan den öppnas utan alltför stora svårigheter.

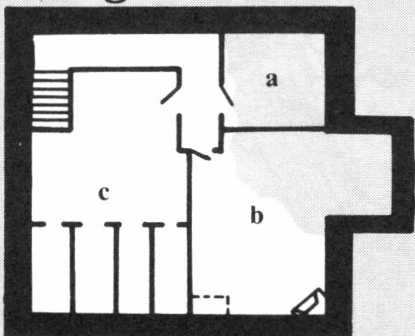
Tredje våningen:

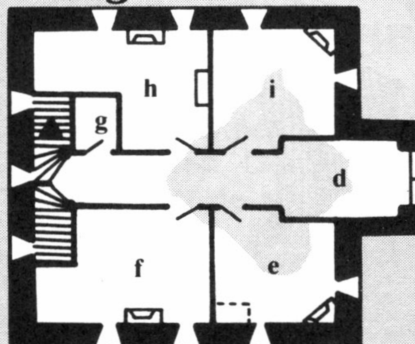
På denna våning är det också ungefär tre och en halv meter till tak, och golvet är av solitt trä.

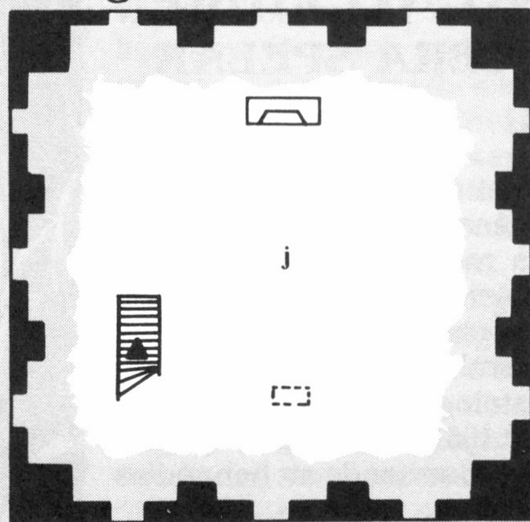
j. Den stora salen

Salens spetsiga tak, som reser sig sex meter över golvets mitt, bildar den övre våningen. Det är inte känt om detta var meningen från början, eller om byggarna fick betalt för att avsluta bygget hastigt efter det att tornets herre avlidit. Det enda arkitektoniska inslaget på denna våning är de rektangulära fönstren, försedda med sneda och ruttna träluckor, en stor eldstad, den eleganta ledstången i trappan och mathissen från köket. Nu fungerar salen som hem åt ungefär sextio krigar– och spejarscara-hai. Deras tillhörigheter och sovmattor ligger utspridda överallt i rummet och salen









Barad Perras

liknar mer en stinkande soptipp än ett logement. Den som är villig att rota omkring bland detta kommer inte att finna mycket av värde eller intresse och löper en 30% risk att få en infektion eller sjukdom.

4.4 UPPDRAGET

Detta äventyr kan antingen vara uppföljare till det föregående eller fungera som ett fristående äventyr. Äventyret innefattar upptäckten och förstörelsen av ett orchernäste, beläget i ett gammalt torn. Beroende på rollpersonernas styrka kan du modifiera detta äventyr genom att ta bort eller lägga till motståndare, så att det passar just ert sällskap. Äventyret kan motiveras av hämnd eller av ren avsky för orcher. Motivationen kan även ligga i det faktum att någon av rollpersonernas nära och kära (eller någon annan som anställer dem) hålls fången i tornet, eller kanske hoppas rollpersonerna att de skall finnas någonting i tornet som är värt att plundra.

4.4.1 ATT INTRODUCERA SPELARNA

Om detta äventyr tar vid där det föregående slutar, kan spelarna börja med att spåra orcherna vid Mar Maliarnin direkt eller vänta, om de behöver vila sig för att samla kraft eller skaffa ny utrustning och proviant. Om de söker hjälp hos någon officiell källa, kommer de att behandlas som luft.

Det finns dock en mängd folk som är villiga att anställa eller övertala spelarna att ge sig av på detta äventyr. En av dessa är Thanadirian, som beskrivs i avsnitt 4.2.1. Han slår följe med sällskapet på deras äventyr. Om rollpersonerna kommer från denna trakt, kan de antingen ha hört rykten om att någon tagits tillfånga av orcher och förts till Barad Perras, eller anställas av en släkting till Hir Maliarnin, herre över det vinhus som nyligen skövlats av scara-haiorcher.

Ett annat sätt att få rollpersonerna intresserade är att låta sprida rykten om ett annat sällskap av äventyrare som stött på en orcherhåla och nätt och jämnt undkommit med sina liv i behåll. Det kan vara bra att sprida många vilseledande rykten om Baltab (det kan till exempel skapa stor förvirring om han setts i två olika skepnader). Äventyrarna kan även ha sett scarahaiorcherna i deras varggestalter.

4.4.2 LEDTRÅDAR

Det finns en hel rad olika ledtrådar i detta äventyr. Det kan vara bra om spelarna RP får förstärkning i form av legosoldater eller följeslagare, t. ex. kan man använda några av banditerna i detföregående äventyret. SLP skall inte betraktas som mindre än likvärdiga med rollpersonerna.

Om rollpersonerna kontaktas av eller möter Thanadirian, är det troligt att han slår följe med dem och kan vara till nytta med sin läkekonst och sitt försvar mot Baltabs magiska krafter. Det är även möjligt att han kan bidra med information, särskilt ledtrådar som han erhållit genom meditation och Riktad Flödesmagi (EDD: Tala Med Varelse). Dessa kan vara nytti-



ga för dig själv som SL, när du skall ge ledtrådar till rollpersonerna och leda dem på rätt väg. Om rollpersonerna är motvilliga eller avvisande, kan Thanadirian givetvis lämna dem vind för våg och låta dem klara sig bäst de kan.

Den potentiellt största hjälpen som spelarna kan få finns i stycket om Barad Perras: tunneln (4.3.1 nr 3) fylld av sprängämnen. Explosionen som dessa kan framkalla kommer att ha en fruktansvärd effekt på tornet och faktiskt hela området. Den som befinner sig i tunneln träffas av en stötvåg som motsvarar en Mycket stor Fä-attack med +60 AB (se tabell SET-1; EDD: RP tar 1T10+3 KP i skada) och den som vistas nära utgången kommer att täckas av sot och spillror, som dock inte gör någon skada. Effekten på tornet visas på planritningen med ljusa skuggor. På första våningen orsakas skadorna av fallande murbruk och den kommer att fyllas av spillror och bråte. Endast två av orcherna i rum c (fängelset) kommer att överleva; krigarna. Alla de kvinnliga scara-haiorcherna kommer att dödas direkt eller såras allvarligt och de som överlever kvävs snart. Det kommer att slitas upp ett stort hål i kontorets (a) ena vägg, vilket löper ända upp till gästrummet (i). Dessa båda rum är lätta att klättra in i. På andra våningen håller ytterväggen, men sprickor dyker upp på åtskilliga ställen. En stor del av golvet ger vika, vilket lämnar ett stort hål i golvet som man måste ta sig runt. På tredje våningen får stötvågen den utstående sektionen att störta ned. Detta får i sin tur till följd att de allra flesta av orcherna på den översta våningen krossas under det fallande taket. Om du vill att fler av orcherna skall överleva, kan du låta halva våningen störta ned, vilket lämnar taket hängande på sned.

Antalet överlevande är helt upp till dig. Man kan rekommendera att Baltab och Vîrsh överlever, tillsammans med hälften av de andra orcherna. Om det rör sig om ett svagt sällskap av rollpersoner kan du låta Baltab såras och så få som ett halvt dussin orcher vara oskadda och resten sårade. Noggrann planering från spelarnas sida kan också försäkra att de har en bra position för att öppna eld med avståndsvapen mot ruinen.

4.4.3 HINDER

Styrkan inne i tornet är det största hindret för rollpersonerna. När de väl funnit orchernas håla kan de noggrant planera hur de skall gå tillväga. Det kan visa sig att det är ganska svårt för rollpersonerna att finna tunneln och i sina försök kan de påkalla sig orchernas uppmärksamhet, vilket i sin tur kan leda till att orcherna med Baltab och Virsh i spetsen gör en grundlig genomsökning av området.

Det finns få naturliga hinder. Som nämnts tidigare (se avsnitt 3.0 och 3.1) är Norra Ithilien ett ganska ofarligt ställe. Det finns inga rovdjur och det värsta som rollpersonerna kan tänkas råka ut för är en giftig orm.

4.4.4 BELÖNINGAR

Det finns en hel del värdeföremål i Barad Perras (om man förutsätter att rollpersonerna inte begraver allt i explosionen!) och även några magiska föremål om de stöter på motståndare så som Baltab. Rollpersonerna kan också under äventyrets gång få reda på att det finns fler av Gröna Klons orcher i ett citadell högt uppe bland bergen i Ephel Dúath, ledda av en mäktig och lömsk hövding, som troligen också har en präktig skatt.

Rollpersonerna får även en belöning av Gondors myndigheter, om de rapporterar sina fynd (förutsatt att allt går väl). Detta bör anpassas till deras nivå, men kan ligga någonstans runt 10 gs per person.

4.5 MÖTEN

Det finns ingen tabell över möten för detta äventyr. Mötena är mycket upp till dem själva. Beskrivningarna av äventyret, SLP, etc. borde ge dig en ganska klar bild av scara-haiorchernas strategi och handlingsmönster så fort rollpersonerna når fram till Hallras lägre sluttningar.

4.5.1 PRELIMINÄRA MÖTEN

De tidigaste mötena bör ske vid utkiksplatsen (se 4.3.1 nr.4) eller med en hemvändande bukra scara-haiorcher. Använd de värden som ges i det första äventyret för dessa orcher. Om någon av dem tillåts fly eller slå larm, kommer tornets invånare att sättas på full beredskap. Då sätter man spejare på översta våningen och avpatrullerar området närmast tornet. Om rollpersonerna har väldig otur kan de råka ut för ett tidigt möte med en av de mäktigare individerna; kanske Baltab med sin ringbrynja, klubba och nät, ridande den stora svarta springaren och med två bukras i sällskap.

De slumpmässiga mötena upphör när rollpersonerna når fram till tornet och får en möjlighet att undersöka det och dess

omgivning mer noggrant. Om de stöter på orcher i närheten av tornet kommer området att genomsökas mycket grundligt och 75% av orcherna lämnar då tornet. Baltab kanske till och med går så långt som att förvandla några av orcherna till vargkrigare, eftersom de då får skarpare luktsinne (detta ger dem en +60 bonus på Spåra; EDD: +12 på Spåra-slagen).

4.5.2 SPECIFIKA MÖTEN

Dessa möten äger rum när rollpersonerna går in i tunneln, tornet eller om scara-haiorcherna känner till deras position. I det senare fallet kommer Baltab själv, följd av fyra bukras som utrustats med nät förutom sina vanliga vapen, att försöka fånga eller döda sällskapet. Om det går dåligt för orcherna, kommer Baltab att retirera och lämna de övriga orcherna i stridens hetta. Han kan även sända efter hjälp från citadellet, men det kan ta ett tag för den att nå fram. Hans andra valmöjlighet är att organisera ett massanfall mot sällskapet (om RP undgick att fångas) och förvandla alla scara-haiorcherna till vargkrigare. Detta skulle kunna bli livsfarligt!

Det nämns ett par specifika möten i texten, bland annat två andar. Irrblosset i sidotunneln (4.3 nr 3) finns med på tabellen över Djur i Norra Ithilien och Ephel Dúath (7.2). Spöket i husbondens sovkammare (4.3 nr 6h) är en okroppslig ande som endast påverkas av besvärjelserna Neutralisera Förbannelse och Bryta Förbannelse (spökets förbannelse är av femte rangen; EDD: spöket påverkas endast av besvärjelserna Antimagi och Skingra, spökets förbannelse är E5).

SLP I TRUBBEL VID LILLHORN (SRR)

Namn	Rang	KP	Rustning	FB	Sköld	Skydd	När-strid	Projek-tilstrid	RM	Övrigt
Thanadirian	6	44	IN	10	Nej	—/—	20ks	50sb	20	Silvanalvsanimist
STY52, SMI61, FYS57, INT99, PSY90, PER86, UTS84, KP 6 (eller mer)										
Baltab	5	107	RB	5	Nej	—/—	93nt	—	-10	Halvtrollskrigare/
(Som magiker			IN	25*	Nej	—/—	83kl		10)	magiker
STY90, SMI76, FYS77, INT95, PSY69, PER76, UTS15, KP 10 *Sköldbesvärjelse										
Vîrsh	5	75	HL	15*	Nej	—/—	40ms	—	0	Scara-haispejare
STY77, SMI91, FYS62, INT70, PSY32, PER59, UTS50, * inklusive +10 vargtandshalsband										

SLP I TRUBBEL VID LILLHORN (EDD)

Namn	KP	SB	När-strid	Projek-tilstrid	Rust-ning	Sköld	Övrigt
Thanadirian	13	—	4ks	10kb	IN	Nej	Animist
STY11, SMI11, FYS11, INT17, PSY21, KAR14, STO15							
Baltab	17	+1T4	18nt	—	RB	Nej	Magiker
(magiker)			16kl	—	IN	Besvärjelse	
STY15, SMI13, FYS13, INT16, PSY12, KAR13, STO20							
Vîrsh	14	+1T4	8ms	—	HL	Nej	Scara-haispejare
STY13, SMI15, FYS12, INT12, PSY9, KAR11, STO16							

5 MORDORS PORTAR

Där Ephel Dúath *(S. "Dunklets mur")* möter Ered Lithui *(S. "Askbergen")* ligger Udûns slätt; den stora porten till Mordor. Udûn är en enorm kraterlik platå omgiven av väderbitna bergstoppar. Norrut ligger Cirith Gorgor, passet som leder ut till Morannonslätten, vilken vaktas av Tändernas Torn. Söderut ligger Carach Angren, den inre porten som leder till den fruktade Gorgorothslätten. Över allt detta blickar citadellet Durthang. Trots att det från början byggdes av dúnedain från Gondor efter Saurons fall i syfte att hålla ondskans varelser borta, har det övergivits och befolkas nu av de varelser som skulle hållas borta.

Detta tredje äventyr tvingar rollpersonerna att möta en ond, beräknande mästare i svek, Gaurhír, som i många år har planerat ett stort anfall mot Gondor för Saurons räkning. Han har rekryterat och fött upp en helt ny stam av orcher, scara-hai. Nu är tiden mogen och hans planer har börjat sättas i verket. Hans ställning har gjort det möjligt för honom att förhandla med andra orchstammar från Morgai och Ephel Dúath. Dessa stammar är nu på väg ned mot staden och passet Minas Ithil.

Naturligtvis är inte Gondors vaktstyrkor så sömniga att de väldiga horderna av orcher får passera ouppmärksammade. Men den Kungliga armén är illa anpassad för stora offensiva manövrar utan förvarning och kan inte tänka sig att litet orcherslödder kan utgöra något hot mot deras gränser. Men för att vara på den säkra sidan, har all permission inställts och garnisonerna är i full beredskap. Civilpersoner i området Minas Ithil/Cirith Ungol får inte vistas ute hur som helst och man sänder ut patruller med jämna mellanrum för att hålla ett öga på situationen.

Om spelarna har spelat det föregående äventyret, är de medvetna om att det finns en samling underliga orcher med en trollkunnig ledare (alternativt kan de få reda på detta av en hämndlysten alv vid namn Thanadirian), som lurar i ett torn högt uppe i Skuggiga bergen. Även om rollpersonerna inte har tagit del av nyheterna från Minas Ithil, borde de känna till den fruktansvärda ondska som hotar Gondors gräns och vara villiga att göra någonting åt det.

5.1 BERÄTTELSEN OM GAURHÍR, DURTHANGS HERRE

En stor del av berättelsen om Gaurhír berättas i avsnittet om scara-hai. Den är uråldrig, för Gaurhír är odödlig, en demonisk varulv som tjänat Sauron under den första och andra åldern. När hans dödliga kropp förgjordes vid slutet av den andra åldern, tog det tid för Gaurhír, precis som för Sauron, att rekonstruera en ny kropp och återupphämta all den kunskap och alla färdigheter som han förlorat. Nu besitter han krafter som är värda att frukta, onda krafter.

Gaurhír har återupprättat tornet Durthang *(S. "Mörkrets förtryck")*, ett av de citadell som en gång byggdes av Gondor i början av den tredje åldern. Likt dess mer kända systertorn vid Cirith Ungol och Morannonporten är Durthang konstruerat för att överblicka Mordor och förebygga all ny aktivitet där. Efter pesten som härjade i mitten av den Tredje Åldern, övergavs emellertid dessa torn och blev till slut tillhåll för onda varelser. Ondskefulla tjänare till Mörkrets herre byggde fästningar där till förberedelse för Saurons ondskefulla planer.

Gaurhír har, med hjälp från Dol Guldur, reparerat och förstärkt det åldrade tornet, och hans gruvarbetare har grävt ut stora grottor djupt under tornets ursprungliga stomme. Det var där han upptäckte Guldraugir *(S. "Vargmagins juvel")*, en uråldrig ädelsten, självlysande grön till färgen och ett föremål av fruktansvärd svartkonst.

Denna juvel har hjälpt honom att konstruera ett fasansväckande monster, en varelse av sten och metall, formad som en varg: Andraug. Gaurhír kan få Andraug att tala, se genom dess kristallögon, höra med dess järnöron och känna med dess stentassar. Andraug kan till och med försättas i rörelse, men den fraktas normalt på en stor kärra. Andraug har blivit en förenande faktor för orchstammarna och kommer att leda dem i anfallet mot Gondors torn och befästa stad. Många scara-haiorcher har också sänts ut i strid under befäl av halvtroll, som undervisats i magi av Gaurhír. Snart kommer de att förenas med Fha-Kórlash, hövdingen för Gröna Klons orcher, som just nu får sina sista, hemliga order från Gaurhír.

Allt har dock inte utfallit i enlighet med Gaurhírs planer. Varulven sände en styrka scara-

hai orcher över den "ogenomträngliga" bergskedjan Ephel Dúath för att konstruera en bro över det enda passet Cirith Helkond *(S. "Isstenspasset")*. De leddes av en halvtrollskrigare som även tränats i svartkonst och slog läger i ett övergivet torn nedanför Hallras, ett stort berg i kedjan som utgör Mordors uråldriga gräns. De har dock sedan dess oskadliggjorts och Gaurhírs ena flank är nu oskyddad. I väntan på sin herres återkomst, sitter han i säkerhet i Durthang och gläder sig åt Gondors nära förestående fall.

5.2 SLP

Det finns färre SLP i detta äventyr. Rollpersonerna måste i stället använda sina färdigheter och sitt intellekt i kampen mot en mängd naturliga och onaturliga makter. Dessa beskrivs mer noggrant i avsnitten om Möten (5.5). Några av scara-haiorcherna beskrivs i de två första äventyren; se avsnitten 3.2, 4.2 och avsnittet om scara-hai.

5.2.1 GAURHÍR

Gaurhír är en varulv, en odödlig, ond best som stammar från de lägre Maiar som vilseleddes av Morgoth och Sauron vid den första drabbningen mellan det Onda och det Goda i det förlorade Beleriand. Han kan anta en mans kropp lika lätt som en vargs och förvandlingen tar bara en stridsomgång. Han "dog" i slutet av den andra åldern men hans ande är pånyttfödd och han besitter nu kunskaper lika stora som en 9:e rangens mänsklig trollkarl, förutom att han kan förvandla sig till en varg med fruktansvärda krafter. Han har färdats vida omkring och har under många år tjänat direkt under Sauron i Mörkmårdens Dol Guldur. Han har också vistats i Khand och bland orcherna i sydöstra Ephel Dúath. Där formade han scara-haiorcherna, vilket förklaras i avsnittet om scara-hai. Andra delar av hans levnadshistoria är okända.

I människogestalt är Gaurhír normalt 2,15 meter lång med kort, grått hår och fårat ansikte. Han kan dock förändra sin figur, för att på det sättet förkläda sig. Han kan minska sin längd till 1,80 och anta ett väldigt trevligt utseende (Utseende 101). Han bär dräkter vävda av silvertråd, broderade med metallgröna magiska runinskrifter som inte är kända i nordvästra Midgård. Dessa dräkter ger honom +25 på FB och Motståndsslag mot Jordmagi (EDD: dräkter har abs 5 och ger +25 på motståndsslag mot magi). Han är beväpnad med en ihålig, förtrollad stav av brons. Denna kan användas som en vanlig stav (tvåhandsvapen), men fyller också en mer nyttig funktion. Staven är en x4 KP multiplikator och kan kasta *Linjer av eld* 2 ggr/dag. Denna speciella besvärjelse kan på alla ytor konstruera en 8 meter lång linje (i vilken form som helst) av små (upp till 1,5 meter höga) dansande flammor. När som helst kan en eldsflamma beordras att bilda en Vägg av Eld (EDD: Eld). Linjerna av eld varar så länge besvärjaren koncentrerar sig, +1 minut/besvärjarens rang (EDD: 2 SR/E). Väggen av eld varar 1 omgång/besvärjarens rang (EDD: 1 SR/E). När staven används i strid, orsakar den förutom den normala skadan en sekundär Allvarlig Brännskada (om ett "C" eller bättre resultat erhålls, orsakar staven också en två nivåer lägre brännskada; EDD: förutom stavens normala skada gör den dessutom 1T6 KP brännskada).

I varggestalt växer Gaurhír ännu mer, och blir mycket starkare. Bara hans närvaro tvingar alla i närheten att motstå en 5:e rangens Skräck-attack. Ett misslyckande på 1-50 gör att personen i fråga tar till flykten. Ett misslyckande på 51-100 betyder att offret antingen svimmar eller blir stående som fastfrusen i 1-10 omgångar. Ett misslyckande på mer än 101 betyder att offret dör av hjärtattack (EDD: RP måste slå på Skräcktabellen med en modifikation på +5). Gaurhírs hud är hårdare än läder och hans käftar är fruktansvärda och kan åstadkomma väldig skada. Han kan även springa, vända och hoppa extremt bra.

Gaurhírs enda svaghet är örten akonit (se avsnittet om scara-hai). Det är dock högst otroligt att en spelare skulle komma åt att gnida in örten i hans magiska päls, men en pil av askträ (fördragsvis bergsask eller rowan) vars spets behandlats med örten i fråga, skulle kunna bli dödlig för Gaurhír. Alla vet naturligtvis inte detta... och även om någon skulle få reda på det, måste denne först tillverka pilen och sedan avlossa den med mycket stor säkerhet.

Färdigheter (SRR): Spåra 75, Iakttagelseförmåga 60, Ledarskap och Påverkan 50, Använda föremål 50, Läsa runor 50

Färdigheter (EDD): Spåra 15, Upptäcka Fara 12, Finna Dolda Ting 12, Övertala 10, Kunskap Om Magi 10

Språk: Svarta språket (5), Väströna (5), Sindarin (4), Quenya (4), Orchiska (4), alla andra mänskliga språk (3)

Besvärjelselistor (SRR): Jordkraftens väg, Köldens lag, Förändringens lag, Förflyttningens lag, Själens kraft.

Vanliga besvärjelser +10, Riktade besvärjelser +50
Besvärjelser (EDD): Elementarmagi 18, Animism 12, Mentalism 16, Illusionism 11, Varseblivning S18, Avläsa Magi S18, Återfinna S18, Frost S15, Köldväg S5, Snabbhet S15, Förändra S12, Återvändo S10, Flyga S12, Förtrollad Sömn S9, Förvirra S9

5.2.2 FHA-KÓRLASH

Fha-Kórlash *(Or. "Väldig käft")* är ledare för Gröna Klons orcher. Han får avsäga sig alla andra namn när han erhåller den positionen. Till skillnad från andra stammar, där det är vanligt att väldiga strider uppstår vid byten av hövding, har Gaurhír så stor makt över scara-haiorcherna att *han* praktiskt taget väljer hövding. En rituell strid äger emellertid ändå rum, antingen mellan den gamle hövdingen och en aspirant, eller mellan två aspiranter.

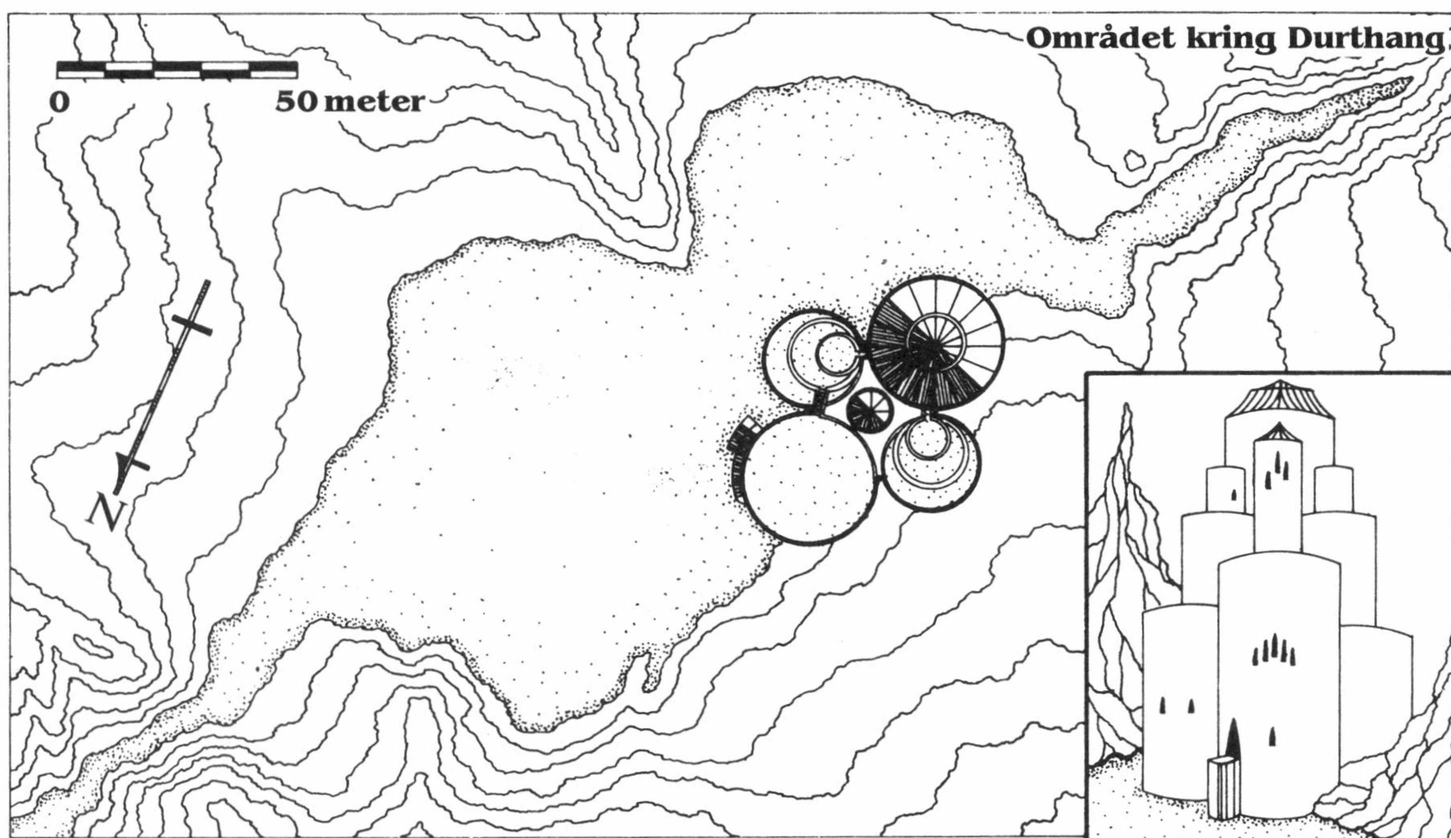
Hövdingen känns igen på sitt vapen och sitt renrakade, grön-tatuerade huvud. Vapnet han bär är också en stamsymbol; en väldig yxa. Vapnet kan användas med en eller två händer. Om den används med en hand skall den betraktas som ett bredsvärd; med två händer som en hillebard. Eggen behandlas ofta med asgurth-gift och har en ickemagisk bonus på +10 (EDD: +2) på grund av den härdade metall som vapnet är tillverkad av. Han bär också två underliga armskenor, som täcker underarmarna och handlederna och är försedda med långa klolika spikar, vilka sträcker sig fram över handen. När näven knyts, kan man använda dessa som fruktansvärda riv– eller slagvapen. De är tillverkade av extremt tåligt stål och skall betraktas som +10 dolkar (EDD: +2 dolkar), att användas när han i övrigt är obeväpnad. Han kan slå till två gånger per omgång med dessa klovapen. Armskenorna är också magiska och ger +10 bonus på FB och motståndsslag mot riktade besvärjelser samt neutraliserar hälften av alla allvarliga skador på armarna. (EDD: armskenorna ger 2 i extra absorption på armarna samt ger +10 i bonus på motståndsslag mot magi.) De är dekorerade med mönster i grön emalj.



Den nuvarande Fha-Kórlash har hållit sin position i ungefär fem år och är en mycket skicklig krigare. Han har dock mycket få färdigheter i övrigt. Han litar mycket på Gaurhírs vägledning.
Färdigheter (SRR): Iakttagelseförmåga 45, Klättra 41, Smyga/gömma sig 35, Ledarskap och påverkan 30, Anfall bakifrån 25
Färdigheter (EDD): Upptäcka Fara 9, Finna Dolda Ting 9, Klättra 8, Smyga 7, Gömma Sig 7, Övertala 6
Språk: Svarta språket (5), Orchiska/Skarabitiska (4), Väströna (4)

5.2.3 THANADIRIAN

Skogsalven från den nyligen skövlade byn Firimas kan också dyka upp i detta äventyr för att hjälpa rollpersonerna. Han beskrivs i avsnitt 4.2.1.



5.3 BESKRIVNING AV DURTHANG OCH NORRA EPHEL DÚATH

Norra Ephel Dúath *(S. "Skuggiga bergen")* är en ogästvänlig och ogenomtränglig bergskedja. Landet sträcker sig upp mot 1.500 meter över havet, med toppar på över 2.000 meter. Det är ofta snö året om på många ställen, där skuggorna som ger bergen deras namn, skärmar av solen, som annars gör Ithilien till ett så trivsamt land. Moln, dimma och rök som sipprar fram ur onämnbara källor bidrar alla till platsens dystra atmosfär. I bergen bor mycket få djur. De djur som verkligen lever där är ofta farliga, t. ex. de sällsynta drakfåglarna och mörkerbestarna och de små spindlarna som avlats fram av Honmonstret. Berggrundens struktur tyder på stor vulkanisk aktivitet under de senaste årtusendena; det finns även skiffer och sandsten mellan den hårda graniten och den porösa pimpstenen.

5.3.1 PLATSER I NORRA EPHEL DÚATH AV SÄRSKILD BETYDELSE

Platserna som beskrivs nedan finns även markerade på kartan över norra Ephel Dúath och svarar mot de siffror som står framför namnet.

1. Durthang
Tornet beskrivs i avsnitt 5.3.2.

2. Imlad Lechil ***(S. "Flammornas dal")***
Imlad Lechil är ett hemskt och farligt ställe. Det är högst otroligt att en ovan klättrare som försöker ta sig igenom här kommer ut levande. Det finns en mängd hinder, inte minst faran att gå vilse i denna ödemark med tunn luft och giftiga ångor. Men eftersom dalen ändå tycks vara den mest naturliga vägen till Durthang, kan rollpersonerna mycket väl vilja pröva den.

Dalen kan grovt sätt indelas i två delar: ingången och platån. Ingången består av de mindre dalar som skapats av Sîr Askarwings vattenström. Det finns ett fåtal mycket smala stigar i detta område, upptrampade av bergsgetter, som rollpersonerna kan följa om de är lika smidiga och lätta på foten som en bergsget. Terrängen är hård till och med när vädret är fint och under svåra väderförhållanden kan det bli oerhört svårt att ta sig fram här. Under sex månader av året är dessa höga sluttningar täckta

av is och snö. De vassa klippblocken tittar upp över snötäcket, men om man stiger alltför oförsiktigt på dem, kan de lossna och ge upphov till väldiga ras. Det finns mycket få platser att slå läger på och personer som färdas här blir tvungna att klättra mer än gå. Varje rollperson skall utföra ett Rörelsemanöver-slag varje timme och värdet blir hastigheten för sällskapets långsammaste person; utgå från att 100 = 1,5 kilometer/timme. (EDD: varje timme slår alla RP ett medeslvårt SMI-slag. Gruppens hastighet förändras med så många procent som resultatet för den långsammaste RPn. Grundhastighet: 1,5 kilometer per timme.) Det enda som växer häromkring är litet törnbuskar och enstaka grästuvor.

Om ingången till dalen är svårframkomlig, så är platån rent djävulsk. Platån har fått ge namn åt dalen, för det farligaste med platån är kanske de eldsflammor som ibland kan slå upp ur själva berggrunden. Här är mindre trivsamt än på månens yta och den iskalla vinden sliter i kläder och hår. Rökfylld luft får ögonen att tåras och dimmorna gör det svårt att se handen framför sig. Allt som är mindre ondskefullt än själva marken, undviker detta ställe. Allting som rör sig är fientligt. I klipporna finns mängder av hål och kratrar; vägen är effektivt spärrad av djupa schakt och nakna, branta klippväggar. De omvägar som ett resande sällskap är tvungna att ta, reducerar deras fart till 1,5 km/h på sin höjd; som förut är personerna tvungna att göra ett Rörelsemanöverslag varje timme. Detta förutsätter naturligtvis att sällskapet inte har gått vilse. Den som försöker orientera sig med hjälp av stjärnorna, kommer att få stora problem med att se igenom de dimmoln, som ligger likt en filt över hela platån. Även en kompass visar troligen fel här, eftersom det finns underliga, magnetiska stenar här.

3. Cirith Helkond *(S. "Isstenspasset")*

Cirith Helkond är en smal och svårframkomlig stig som går genom Ephel Dúath. Stora delar av stigen löper över naturliga utsprång och klipphyllor. På ett ställe hade en väldig klyfta delat stigen mitt i tu, vilket gjort den obrukbar, ändå tills för ett år sedan. Hallras branta sluttningar och dess granne Gorencaihel *(S. "Ohyggliga iskäftarna")* är obestigbara, eftersom de är täckta av en mängd splittrade stenblock, is och snö. På vintern är det alltid stor risk för snöskred och på sommaren stenras, eftersom tjälen går ur och släpper sitt tag om stenarna. Normal (bergs) takt är dock möjlig under större delen av vägen.

När Gaurhír sökte efter en lämplig håla åt sina scara-hai i norra Ithilien, fann han det övergivna tornet Barad Perras (nr 4). Han insåg det omöjliga i att korsa Imlad Lechil och undersökte därför i stället Cirith Helkond och fann att det skulle vara möjligt att ta sig över där, om bara en enda stor ravin kunde överbryggas. Han slet under många, långa dagar med att bygga en bro av is över klyftan. Bron kallas Helkariant Iethar *(S. "Isbro över avgrunden")*. Sedan kunde scara-haiorcherna ta sig igenom Cirith Helkond utan större besvär. De har till och med rest milstenar var tredje kilometer (en standardenhet för mått bland orcher kallad en *zbysla*). Det är aldrig någon fara för att bron skall smälta, eftersom den är 2 kilometer hög och alltid skuggad av bergen runt omkring. Det är en enkel, platt, båge, utan räcke. På båda sidor om bron står en cylinderformad, blank, svart sten, dekorerad med en inskrift: *"kurtesh dosh vienda"*. Detta är en besvärjelse för fotsäkerhet. Den som uttalar dessa ord medan han nuddar stenen får en +50 bonus på Rörelsemanövrar under 5 omgångar (EDD: +10 på ovan beskrivna slg under 10 SR), vilket ger personen gott om tid att komma över den 15 meter breda bron, som håller för 1000 kg.

Stigen från passet fortsätter åt nordost genom dalen. På motsatta sidan sträcker sig vägen från Durthang söderut till Gorgorothslätten. På ett ställe där stigen svänger tillbaka mot Hallras, rundar den en liten sänka med en skogstjärn. Vid denna runda, lugna, svarta sjö står en cistern, omkring 6 meter från vattenbrynet. Cisternen är uppställd av orcher och är vanligtvis fylld med vatten. Men om cisternen händelsevis skulle vara frusen och rollpersonerna undersöker tjärnen, kommer de att få sitt livs överraskning, för i det svarta vattnet lever en kraken, som griper tag i allt närmare än 3 meter från stranden med sina seniga tentakler. Det är orsaken till att cisternen står här!

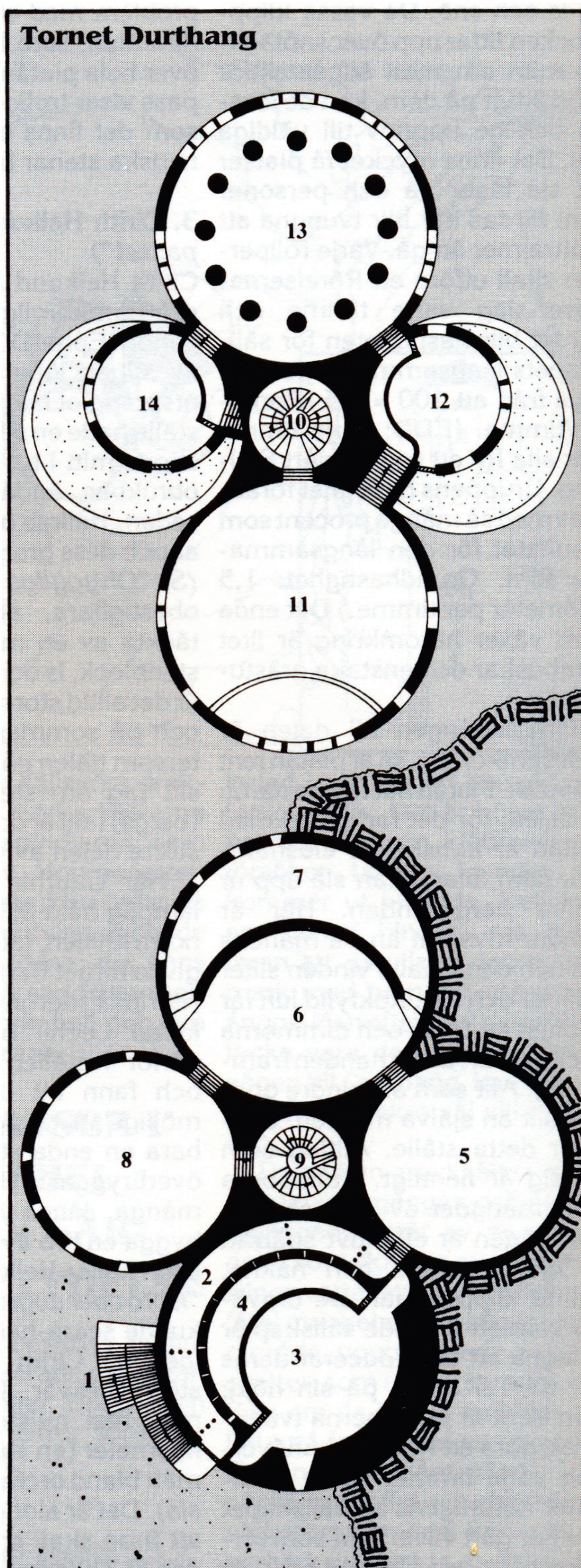
5.3.2 BESKRIVNING AV DURTHANG OCH DESS GROTTOR

Tornet Durthang når man genom att ta sig uppför en brant, slingrande bergsväg. På ena sidan av vägen är ett brant stup och på den andra en lodrät klippvägg. Vägen slutar i den steniga skreva där Durthangs fot står planterad. Tornet är direkt ut-

hugget ur klippans sten och dess rostiga järnspira sträcker sig 60 meter upp i luften, medan grunden hänger samman med de grottor och gångar som löper genom stora delar av dessa klippor, vilka förresten i dessa delar är mycket rika på koppar. I gångna tider lät Sauron orcher och andra slavar bryta kopparmalm ur dessa rika ådror.

Tornets fot står i en ödslig, smal dal. Den används av orcherna för mönstring, stridsövningar och andra verksamheter som inte går att utföra i de trånga grottorna nere i berget. De taggiga klipporna skymmer en klippskreva, som är grottornas huvudingång. Den gömda ingången skyddas av en järndörr, reglad med järnstänger samt två lås och vaktas av tre scara-haiorcher.

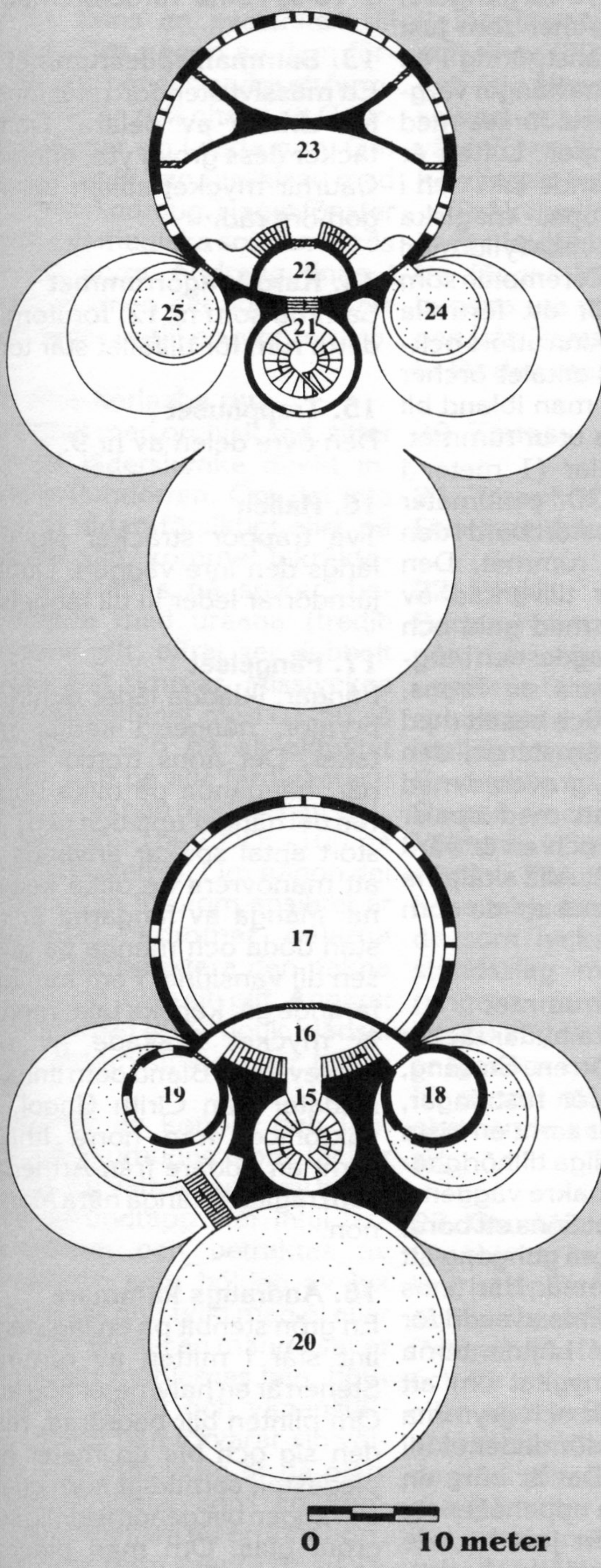
Bergsvägen som leder upp till Durthang överblickas av tomma grottöppningar där tusentals orcher en gång höll till. De flesta av dessa har förstörts av de segrande dúnedain, och deras ingångar är halvfyllda med bråte. I ett par av dem levde förut scara-haiorcher, men de står nu tomma. En stark skyddsmur, fastlänkad med ett stentorn bevakade vägen. Detta förstördes av Gondors krigare och man ser nu inte ett spår av muren, bara en ring av sten markerar det gamla stentornets position.



TORNET

1. Trappan

En nedsliten stentrappa, utan ledstång, leder upp till Durthangs järnport. Dörren, som är dekorerad med ett öga utan ögonlock, och har ett magiskt lås i stället för ett mekaniskt. Från början var man tvungen att yttra ett lösenord för att komma in,



men Gaurhír har ändrat detta. Nu följer man ögats mönster på dörren med pekfingret sex gånger. Dörren kan också öppnas från insidan genom att vrida om en knapp på den motstående väggen.

2. Stridskorridoren
Durthang är inte direkt konstruerat för att vara ett defensivt fäste, men tanken på en belägring existerade säkert ändå. Korridoren löper runt foten av det yttersta tornet och delas av fyra separata fällgaller, som kan manövreras från vaktrummet med en enkel motvikt.

3. Vaktrummet
Två bukras bemannar vanligtvis detta rum, men många av scara-haiorcherna är borta, varför endast fyra vaktposter tjänstgör här för tillfället under befäl av en shirûk. Två små bord, pallar, bänkar, facklor på väggarna och en kista med tärningar, mat och öl utgör rummets inredning.

4. Vaktposten
Det finns skottgluggar högt uppe på väggen i stridskorridoren där försvarare kan peppra en attackerande styrka med pilar.

5. Vävstuga
Här tillverkas segelduk, tyg och rep. I rummet finns flera vävmaskiner och spinnrockar som är tillverkade av trä och koppar. Alla drivs för hand. Här jobbar nästan alltid 6-10 scara-haiorcher; oftast de äldre kvinnorna och männen med assistans av ett par yngre män. I ett hörn står ett väldigt färgbad (2 meter djupt och 2,5 meter långt), med ostadiga trappsteg av trä som leder upp till kanten. Alla de unga (rang 1) är beväpnade med kortsvärd och attackerar alla inkräktare.

6. Smedjan
Heta, fuktiga ångor fyller luften och fläckar väggarna här. Tre scara-haismeder (betraktas som andra rangens krigare) arbetar i pass och assisteras av 2–4 lärjungar (första rangens krigare). Tre smältugnar, kylbad, städ, blåsbälgar, verktyg, korgar med kol samt hyllor fyllda av obearbetade metallbitar fyller rummet. Förutom järn, stål och koppar används också en del brons för de detaljer man ibland kan finna på orchiska vapen och rustningar.

7. Metallverkstaden
Ett flertal orcher är sysselsatta med att avsluta smedernas arbete, det vill säga att slipa svärd på olika slipstenar, sätta ihop lås och gångjärn, göra kedjor och ringbrynjor och dekorera en del föremål. Här finns 5–9 arbetare, av vilka hälften är unga första rangens krigare, beväpnade med hammare eller kortsvärd.

8. Träverkstaden
Här finns bänkar, lager av trä, hyllor fyllda av underliga orchiska träverktyg och en mängd halvfärdiga träföremål (allt från dörrar till sköldar och skålar till vapenskaft). Hälften av de 4–8 arbetarna här är yngre män.

9. Trapphuset
En spiraltrappa av järn vindlar sig upp genom tornet från grottorna nedanför, ända upp till den översta kammaren där Gaurhír håller till. Små balkonger utan räcken är de enda förbindelserna mellan trappan och de olika rummen.

10. Trapphuset
Fortsättning av nr 9.

11. Invigningsrummet
I detta rum med sitt höga, välvda tak, utförs en mängd olika magiska riter. Den vanligaste är invigningen av nya vargkrigare; unga scara-haiorcher som just skall börja sin tjänstgöring i en bukra. På väggarna hänger vargskinn och rummets förses med ljus från talglampor. Luften är fylld av en stickande lukt och i golvet finns djupa, magiska tecken inristade, vilka fyllts med blod och dynga. Ceremonin som är nödvändig för att förtrolla orchernas vargskinn utförs också här, men om antalet orcher blir för stort kan man ibland bli tvungen att flytta ut ur rummet. Tre väldiga skålar (1 meter i diameter och 30 centimeter djupa) står på ett stort bord i den bortre delen av rummet. Den högra skålen är tillverkad av koppar, förgylld med guld och besatt med smaragder ochberggrönt; den vänstra av brons, etsad med silver och besatt med ametister och bärnstenar; den mittersta av järn, graverad med mithril och besatt med opaler och onyxer (var och en är värd 150 gs eller mer). Alla skålarna upplevs som orena av de som rör vid dem.

12. Karg-Kragórrummet
Ett lager av blekta hudar täcker insidan av järndörren. En säng, ett skåp avsett för rustningar, vapen och kläder samt en kista för andra personliga tillhörigheter står mot den bakre väggen. I mitten av rummet finns ett bord, ett par pallar och en gongong att tillkalla tjänare med. Här finns även en öppen plats avsedd för "underhållning". Löjtnanterna tycker särskilt mycket om att roa sig med tortyr och grymma lekar. En annan dörr leder ut till en stor terrass. Det är bara en karg-kragór som uppehåller sig i de två rummen just nu, de andra är antingen döda eller ute på uppdrag med styrkorna. En vanlig karg-kragór äger en förmögenhet på ungefär 10 ss plus 1-10 ss i små värdeföremål.

13. Sammanträdesrummet
Ett massivt stenbord står innanför cirkeln av pelare. Damm täcker dess grova yta, eftersom Gaurhír mycket sällan ber någon om råd.

14. Karg-kragórrummet
Samma som nr 12, förutom att detta rum för tillfället står tomt.

15. Trapphuset
Den övre delen av nr 9.

16. Hallen
Två trappor sträcker sig upp längs den inre väggen. Dubbla järndörrar leder in till fängelset.

17. Fängelset
Fångar, iklädda läder och ringbrynjor, hänger i kedjor från taket. Det finns trettio fångar här, hängande på olika höjder (en del hänger upp och ned). Ett stort antal spakar används för att manövrera de olika kedjorna. Många av fångarna är nästan döda och många på gränsen till vansinne. Fem kan fortfarande gå, kanske tala, men de är mycket skakade av sina upplevelser. Bland dem finns tre soldater från Cirith Ungol, en vaktofficer från norra Ithilien samt en riddare från Arthedain som tagits till fånga nära Morannon.

18. Andraugs kammare
En grön stenbit på en låg stenplint står i mitten av rummet. Stenen är en halvmeter hög kub. Om plinten blir beordrad, reser den sig och blir en meter hög piedestal, samtidigt som en del av väggen blir genomskinlig som grönt glas. Om man placerar händerna på stenen, ser man vad som utspelar sig framför

Andraugs ögon; lukt, hörsel och smak överförs också till operatören. Inbäddad djupt i Andraugs hjärta, finns en systersten till denna. Om någon av dem förstörs, upphör den andra att fungera. (Det är 30% chans att Gaurhír befinner sig i detta rum. Om så är fallet är han sysselsatt med att styra Andraug.) Inget fönster utom det magiska som används för att styra Andraug finns i rummet, men det finns en dörr som leder ut till en stor terrass.

19. Fha-kórlashs rum

I enlighet med orchisk sed, sitter det ett läderskynke direkt innanför järndörren. Om det inte dras åt sidan försiktigt eller på korrekt sätt, kommer inkräktaren att träffas på spikar, behandlade med uraana (tredje rangens gift, offret ser dubbelt under 2–4 timmar. Misslyckas motståndsslaget med 01-50 så har offret –75 på all aktivitet (EDD: –15 på alla färdigheter); misslyckas han med mer än +51, så har han –100 EDD: –100 på alla färdigheter). Om någon del av kroppen förutom ansiktet är oskyddat, kommer nålarna genast att punktera den nakna huden och avge sitt gift. Annars: tunn klädsel 80%, tjock klädsel 50%, läderrustning eller bättre 20%.

Möbler av koppar och järn står på djurhudar, som täcker golvet. En vattenkanna av brons med sprundtapp står intill terrassdörren och betraktas av hövdingen som höjden av lyx och den är ofta fylld med öl eller vin. Klor pryder en mängd saker i rummet: möblernas ben, hövdingens kläder och vapenstället, i vilket han förvarar sin väldiga yxa. När yxan är på plats fungerar stället som en öppningsmekanism för en lönndörr, som är extremt svår (–30; EDD: –6 på Finna Dolda Ting-slaget) att upptäcka. Mekanismen får en 2 x 1 meters sektion av golvet att höja sig och avslöjar en prydlig liten förmögenhet i stulet guld och silver (70 gs, 158 ss, 207 bs och åtta föremål värda 50–100 ss var) och ett lager av andra värdeföremål som Gaurhír låtit hövdingen behålla.

Två kvinnliga scara-haiorcher är fastkedjade vid sängen och tre fångar från Gondor sitter bundna ute på terrassen. Männen från Gondor har blivit utsatta för den mest grymma tortyr.

20. Terrass

21. Trapphus

Den övre delen av nr 9.

22. Foajé

Denna översta våning av tornet når man efter att ha klättrat uppför en till synes oändligt lång spiraltrappa. Det finns ingen dörr mellan trapphuset och foajén. En osynlig barriär, lik den som Sauron placerade vid de Tysta Väktarna i Cirith Ungol, spärrar vägen. Förutom Gaurhír och hans inbjudna gäster, kan bara de som lyckas med ett motståndsslag mot en femtonde rangens jordmagibesvärjelse öppna vägen. Om någon tränger igenom barriären, blir Gaurhír genast medveten om detta, oberoende av var han befinner sig.

23. Gaurhírs svit

Gaurhír har inga tjänare, för han litar inte på någon. Han lämnar sitt rum bara för att äta (levande föda, såsom fångar eller orcher) och för att ge order till Andraug eller sina befälhavare. Violetta och svarta draperier hänger på de grönmålade väggarna. Magiska ljuskällor kastar djupgrönt ljus på de mörka trämöblerna och de tjocka pälsarna som täcker golvet. En väldig säng tar upp stor plats i den bakre delen av rummet. De stora järnluckorna utanför fönstren stänger ute dagsljuset när Gaurhír sover. En stor kista nära sängen är fylld med handskar, skjortor, skodon och huvudbonader. En stor garderob innehåller ett flertal kompletta dräkter, härstammande från många olika midgårda kulturer. Gaurhír bär dessa dräkter när han skall förkläda sig, för att kunna ta reda på politiska och militära hemligheter. I den främre delen av rummet står ett stort skrivbord och flera fulltravade stolar och pallar. Skrivbordslådorna är överfyllda med magiska skriftrullar och manuskript. Ett flertal kabinettskåp innehållande kartor, magiska material och andra magiska hjälpmedel, står också längs ena väggen. Två separata trappor leder upp till ett par dörrar, vilka i sin tur leder ut på två terrasser. SL får själv bestämma vilka skatter som finns i detta rum.

24. Terrass

25. Terrass

GROTTORNA

1. Spiraltrappan

Denna trappa förbinder tornet med grottorna nedanför.

2. Källaren

Andraug tillverkades i denna stora, ekande kammare. Nu rör han sig vida omkring och kommer inte mer i kontakt med denna röra av verktyg, stenflisor, städ, stenblock och metallbitar samt omkringspridda spikar och pluggar.

3. Första grottan

Två tunnlar ringlar iväg från denna grotta. En sträcker sig

igenom den gamla koppargruvan; den andra leder in till orchergrottorna.

4. Den gamla koppargruvan
Tunnlarna är torra och på vissa ställen glimrar det på väggarna, där en åder blir synlig. Nödvändigheten att följa de rikaste ådrorna har gjort att tunnlarna löper i väldiga krokar. På de flesta ställena är gångarna 1,5 meter breda och stöttade med timmerbalkar. En del av balkarna har brustit och taket sviktar, men det är inte stor risk att det kollapsar.

5. Malmbrottet
I de områden där man brutit malm är väggarna grova och golvet fullt av skräp. Man har dock inte brutit malm här på mycket länge, eftersom bergsstrukturen anses vara ostadig. Ett par enstaka verktyg ligger slängda på golvet och det är mycket liten risk att stöta på någon.

6. Lönndörr

7. Kristallkammaren
Tvillingstenarna som styr Andraug hittades bland stalaktiterna som hänger ned från det välvda taket i denna kammare. Vattnet har upphört att droppa över kalkstensformationerna, vilket förhindrar vidare tillväxt.

8. Passagen
Den här raka korridoren leder in till orchernas grottor.

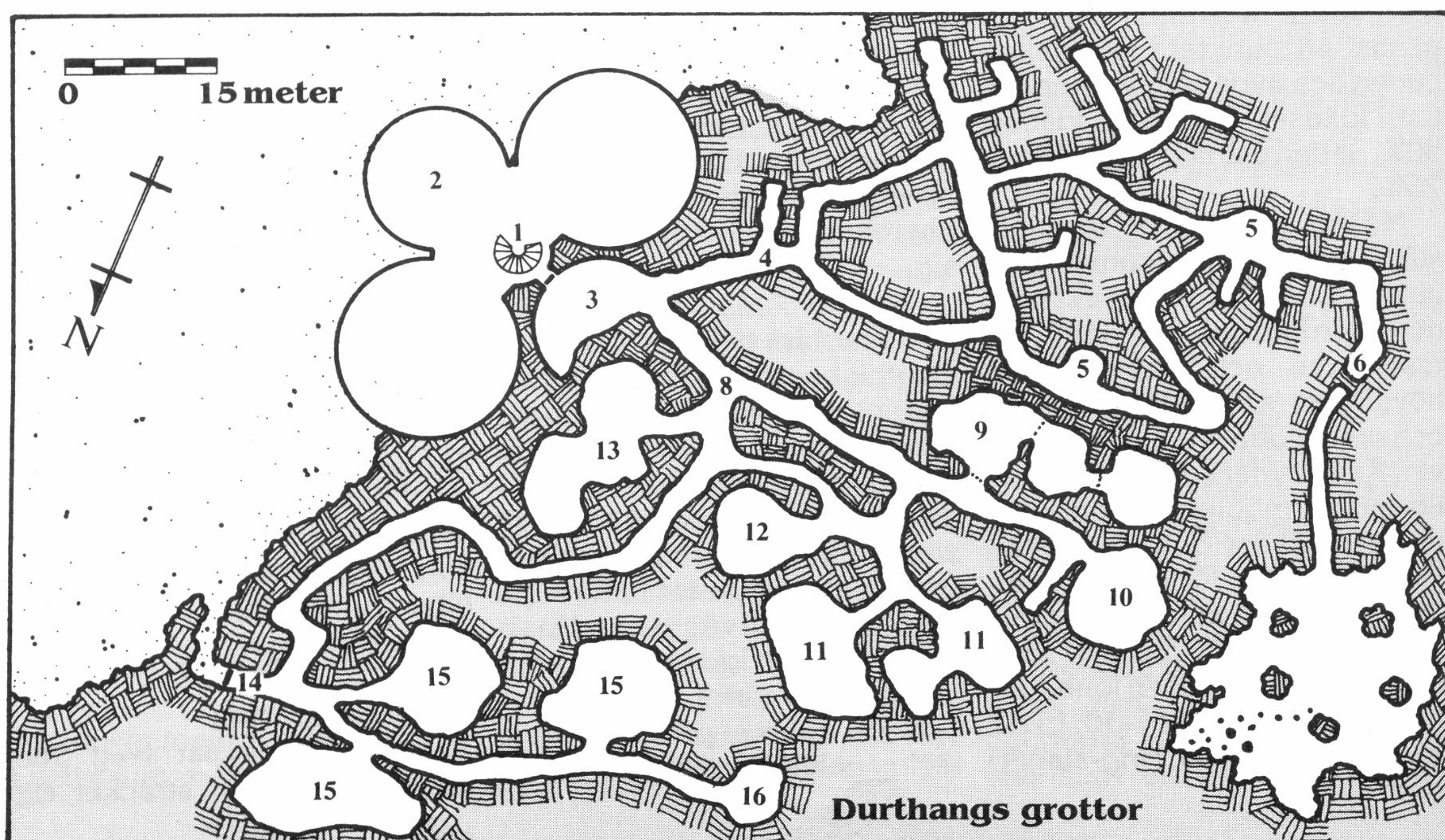
9. Kvinnornas bostad
Två grupper av kvinnor bor i dessa trånga grottor: de som är reserverade för shirûkerna och Fha-Kórlash samt de som är havande. En mängd scara-haikvinnor har följt med krigarna i deras tåg mot Gondor. Kvinnorna lever under trånga, smutsiga förhållanden med lite ljus och utan personliga tillhörigheter.

10. Barnkammaren
Denna stora kammare ekar av tjut och hesa skrik från unga scara-haiorcher. När de har diat färdigt, blir de förvisade hit av sina mödrar. Här tas de om hand av gamla orchkärringar. Många scara-haiavkommor är deformerade och tillräckligt förvridna för att inte accepteras ens av denna ondskefulla ras. De gamla kärringarna ser till att bara de starkaste överlever.

11. Tomma shirûkgrottor
Dessa grottor står helt tomma på grund av scara-haikrigarnas avmarsch.

12. Shirûkgrottan
De äldre shirûkerna delar normalt denna grotta. Endast två av dem är just nu kvar för att se till honorna och småungarna.

13. Shirûkgrottan
Scara-haiorchernas bostäder är grovt uthuggna grottor, vilka tillverkats genom att man förstorat redan existerande grottor. Tio äldre shirûker bor i denna grotta, fast endast en är här för tillfället. Honom finner man oftast i tornets vaktrum. Högar av smutsiga saker, sammanbundna med gamla rep och säckväv, ligger spridda över golvet. Sa-



kerna tillhör de frånvarande shirûkerna och innehåller ingenting av värde.

14. Grottans ingång
Två scara-haiorcher vaktar den gömda dörren.

15. Elitbukragrottorna
De skickligaste krigarna bor i dessa grottor. Eftersom de är scara-haiorchernas främsta krigare, är de litet prydligare (men inte renare; militär effektivitet får inte förväxlas med god hygien). Grottorna står oftast tomma; endast en bukra (två krigare 2 rang, två spejare 2 rang) är kvar i den närmaste grottan. Varje orch har ett bylte med personliga ägodelar, som innehåller 15–25 ss och 20–40 bs.

16. Förrådsrum
Mögliga matbitar täcker grottgolvet här.

5.4 UPPDRAGET

Rollpersonernas uppdrag vid Durthang beror delvis på orsaken till deras ankomst hit (se 5.4.1). Men alla som kommer hit har dock en möjlighet att lägga hinder i vägen för den mest ondskefulla plan som någonsin iscensatts av Sauron genom hans många agenter; Gaurhírs attack mot Gondors vaktstyrka vid Cirith Ungol och Minas Ithil. Detta kan åstadkommas på en mängd olika sätt: döda Gaurhírs mänskliga form, förstöra den gröna systersten som styr Andraug, eller helt enkelt snabbt föra tillbaka information om attacken, så att garnisonen är bättre förberedd. Att döda Fha-Kórlash kan också visa sig nyttigt, eftersom hans ledarskap och närvaron av stammens symbol (yxan) är viktiga för scara-haiorchernas stridsmoral. Eftersom det är scara-haiorcherna som står i spetsen för orcherstyrkorna, skulle detta skapa oroligheter i leden och säkerligen leda till att många deserterar.

5.4.1 ATT INTRODUCERA SPELARNA

Detta äventyr kan vara fristående eller fungera som en uppföljare av de tidigare äventyren. Om äventyret är fristående har rollpersonerna skickats av Gondors myndigheter för att ta reda på vad de kan om den nye herren i Durthang, om vars existens de hört talas av en tillfångatagen orch. Rollpersonerna når fram i grevens tid, får reda på Gaurhírs vidriga plan och sätter förhoppningsvis stopp för den.

Om rollpersonerna helt enkelt följer spåret från Barad Perras, kanske fortfarande sökandes efter saknade fångar, på jakt efter mer skatter eller kanske helt enkelt för att se till att de fullkomligt och noggrant utrotat alla spår av scara-haistammen, har de samma möjlighet att få reda på planen och ta till lämpliga medel för att stoppa den. Spelarna börjar i sådana fall där de slutade i det förra äventyret.

Ett annat sätt att påbörja äventyret vore att låta rollpersonerna möta Thanadirian, på samma sätt som beskrevs i 4.4.1. Rykten om att en ond trollkarl som vistas i ett magiskt torn högt uppe i Ephel Dúath kan dra till sig en mängd prisjägare och skattsökare.

5.4.2 LEDTRÅDAR

Information om Herren av Durthang är knapphändig och beror mycket på hur och var rollpersonerna startar; de som anställts av Gondors myndigheter kanske vet litet mer, eftersom de haft möjlighet att förhöra en tillfångatagen orch. Information som erhållits på barer och värdshus kan vara mycket förvrängd och missledande.

Att låta några SLP delta i äventyret kan vara en bra idé, om sällskapet saknar någon färdighet. Thanadirian är det naturligaste valet. Kunskap om hur man skall dräpa varulven kan också vara nyttig.

5.4.3 HINDER

Som SL kan du göra detta äventyr hur lätt eller hur svårt du vill. Antalet scara-haiorcher som lämnats kvar vid Durthang kan varieras och du kan låta placera vaktposter på de lägre murarna och längs stigen upp till tornet (se 5.3.2), vilket tvingar spelarna att antingen döda dem eller på annat sätt hindra dem från att slå larm. När Gaurhír får vetskap om sällskapets närvaro, kommer han att förstärka tornets försvar. Om han får reda på att det rör sig om ett väldigt starkt sällskap, kan han ändra form och försöka att infiltrera det och lura det i någon fälla.

Tornet i sig självt är ett mycket farligt ställe och beskrivningar av tornet finns i avsnitt 5.5.2. Den enda övriga motståndaren är klockan, om du vill bestämma ett datum då orchernas anfall skall äga rum.

5.4.4 BELÖNINGAR

Belöningen för att sätta stopp för Gaurhír och dräpa scara-

haiorcherna är mycket generös och proportionell mot visad skicklighet. Gondors myndigheter kanske belönar hederliga rollpersoner med pengar, en present (kanske ett magiskt föremål) eller kanske till och med en titel. För andra som drog ut på detta äventyr mer likt legosoldater, kanske belöningen endast sträcker sig till en summa pengar och ett varmt tack. Det finns en hel del skatter i tornet och i grottorna, som rollpersonerna gärna får behålla.

5.5 MÖTEN

5.5.1 MÖTEN I NORRA EPHEL DÚATH

När rollpersonerna når fram till Mordors mörka, nordvästra gräns, kommer de att finna terrängen mycket hård och farlig. Ett slag på motståndstabellen bör göras var tredje kilometer.

A) Scara-haiorcher
Detta möte sker normalt med en bukra av scara-haiorcher (för detaljer se 3.2.5/3.2.6), som är ute på patrull. De kommer antingen att undvika sällskapet eller anfalla, beroende på vilket som ser mest fördelaktigt ut. Om du vill göra mötet svårare för rollpersonerna kan du låta två bukras färdas tillsammans eller låta scara-haiorcherna vara i sällskap med en karg-kragór (se 4.2.3).

B) Djur
Vilket som helst av djuren på tabellen 7.2, kan anfalla till och med ett mycket starkt sällskap. Antalet djur som påträffas är helt upp till dig, men det borde inte bli mer än till obehag för rollpersonerna. Det skall också vara möjligt för ett sällskap att undvika mötet, om de handlar snabbt och klokt.

C) Ångor, avdunstningar
Flammor påverkar 1–6 personer slumpmässigt som en Klotattack med +30 AB, med den vanliga målmodifikationen (till rollpersonernas fördel) och maximalt en 'C'–allvarlig skada (EDD: 1T10+1 KP i skada). Dimma skymmer helt enkelt sikten från 3 upp till 30 meter och sträcker sig 1,5 till 10 kilometer; om ytterligare dimma eller rök påträffas under denna tid, reduceras sikten med 10 varje gång. Rök reducerar sikten från 15 till 150 meter och orsakar också smärta i ögonen; alla drabbas av en halvering av sin Iakttagelseförmåga och måste klara ett motståndsslag mot ett andra rangens gift eller dras med konsekvenserna under 48 timmar. Röken sträcker sig vanligtvis inte mer än 1,5 till 5 kilometer och ibland till och med kortare. Den har ingen definitiv lukt utan varierar mellan från, sur och kvävande.

D) Händelser
De olika händelser som står i tabellen skall äga rum under de tre kilometrarna efter att man slagit. Detta ger spelarna en känsla av att ingenting har hänt! Ett Fall (50% risk) kan betyda att någon har ramlat av stigen, eller ramlat ned i ett hål eller en spricka. Ett omedelbart fummel-Rörelsemanöverslag skall göras, för att utröna vilka skador som skett, även om personerna var fastbundna vid varandra med rep, måste de se hur de kan hjälpa den fallne personen upp igen (EDD: en RP som faller tar 1T6 KP i skada). Alternativt (50% chans) kan det också betyda ett ras med stenar, lera, snö, som antingen faller ned på rollpersonerna eller framför dem och blockerar vägen. Fall skall betraktas som ett +30 SFä (se tabell SET-1; EDD: 1T6 KP i skada) anfall. Om någon klarar ett Lätt (+20) Iakttagelseförmågeslag, upptäcks fallet och den normala FB (EDD: abs) kan dras bort från anfallet. Om sällskapet går Vilse, så tala inte om det förrän efter en stund (låt dem kanske göra ett Iakttagelseförmågeslag nästa gång ett möte äger rum, för att se om de upptäcker någonting). Om de inte lyckas finna vägen igen innan nästa Vilse-slag, är de hopplöst förlorade i bergen och kan inte finna vägen tillbaka. Spetsar är särskilda händelser; 1–3 personer kan träffa en grov, spetsig sten eller klippa om de faller, som kanske leder till att en packning, ett vapen eller en sköld slits loss. Ett sådant föremål är då förlorat, om inte rollpersonerna hittar på ett sätt att återfå dem.

E) Ingenting
Rollpersonerna stöter inte på någonting särskilt, men du kanske ändå vill att någonting skall hända till exempel att någonting flyger förbi ovanför sällskapet, de hör ett kusligt ljud, temperaturen/vädret ändras etc.

5.5.2 MÖTEN I DURTHANG

Man skall slå för Möten varje gång man inträder i ett nytt rum/område/våning.

A) Scara-haiorcher
Några scara-haiorcher kan påträffas i grottorna. Det kan vara bra att anteckna hur många orcher du vill att det skall finnas och var de befinner sig, innan rollpersonerna når dit och sedan

stryka dem en efter en om de blir dödade. Vaktposterna är antingen två krigare från en bukra, eller en hel bukra. I det senare fallet, kommer en eller båda spejarna att genast slå larm om rollpersonerna upptäcks, medan krigarna går till anfall. Budbärare tar sig fram till fots och är vanligtvis första eller andra rangens spejare med +5 respektive +10 på rörelsemanöverbonus. Budbärarna för alltid med sig muntliga meddelanden och har blivit tränade för att komma ihåg även långa och komplicerade meddelanden. Tjänare är vanligtvis unga, första rangens män eller kvinnor. De bär inga rustningar men kan ibland vara beväpnade med en klubba (eller liknande). De kommer endast att försvara sig och går aldrig till anfall. Dessa är lätta att ta hand om.

B) Steneffekter

Dessa underliga effekter skapas av klippan som tornet tillverkats av samt den ondskefulla magi som utövades i tornet för många hundra år sedan. Denna stentyp, som är okänd på andra ställen och inte har något namn på de Fria folkens språk, kan framkalla manifestationer för att försvara ondskan som dväljs här. Stenväggarna kan uppfånga rollpersonernas tankar och sedan producera manifestationer för att skrämma iväg sällskapet. Desorientering kan drabba rollpersonerna och alla måste klara ett fjärde rangens motståndsslag (räknas som jordmagi; EDD: använd RPnas INT vid motståndsslaget); ett misslyckande betyder att alla övertygas om att de andra i sällskapet går i fel riktning. Det går till och med så långt att de tror att upp är ned på en trappa. Desorienteringen upphör när de lämnar området. Motståndsslag skall göras i hemlighet! En desorienterad person har –50 på alla fortsatta Motståndsslag. Fall gäller stenras eller fällor; båda är illusioner (motsvarande en Synville-besvärjelse; EDD: Fata Morgana): den första påverkar ett område (+30 SFä; EDD: 1T6 i skada+1) med en radie av 3 meter; fällan påverkar en enda person (+80 MSFä; EDD: 1T10+3). När Fallets natur har konstaterats, skall detta möte räknas som Ingenting. Du kan även låta sällskapet råka ut för verkliga stenras, men detta måste ske i den gamla gruvan (5.3.2). En Vålnad kan framkallas av rollpersonernas tankar och kliva ut ur stenväggen. Det kan antingen vara en grönaktig, genomskinlig avbild av en person som rollpersonerna vet är död, en Sval luft-besvärjelse och en Köldvägg (EDD: betrakta detta som en illusion av en Glacial) påverkar alla som vidrör Vålnaden, eller också kan rollpersonerna träfffa på en hord av gastar och skelett (50%) som till synes strömmar ut genom en lönndörr. Det krävs ett lyckat motståndsslag mot en sjunde rangens Skräck-besvärjelse (jordmagi) för att undvika att bli förlamad av skräck under en omgång. Om fler än två personer står emot, kommer horden att försvinna, vid beröringen av sällskapets vapen. Om endast en (eller ingen) person står emot, kommer sällskapet sannolikt att överrumplas och tas tillfånga, så länge de tror på illusionen. Hetta är ingen inbillning, för tornets sten kan hetta upp sig själv med 15°C per omgång, till ett maximum av 120°C.

C) Föremål

Föremål som lämnats kvar av scara-haiorcherna kan vara (01–80) ett bylte med personliga saker, en säck med mat (eller det orcher kallar mat), ved, facklor och annan utrustning eller (81–00) någonting speciellt som en fånge, vargskinn, rov och så vidare. Det kan finnas föremål av värde för rollpersonerna, eller så har de helt enkelt slösat bort sin tid.

D) Särskilt

Ett särskilt möte kan vara antingen bra eller dåligt för sällskapet (och om det är dåligt, kan det vara mycket dåligt). Detta kan vara en av äventyrets mäktigare motståndare (Gaurhír eller Fha-Kórlash, med eller utan följeslagare); en olycka, till exempel att någon snubblar och slår sig allvarligt, taket störtar in, några scara-haiorcher i vargskepnad drar ut på jakt; eller ett mer lyckat möte med en förrymd fånge från orchergrottorna (ingen flyr någonsin från tornets fängelse). Det är också möjligt att sällskapet ser någon använda en hemlig dörr, och så vidare.



SLP I MORDORS PORTAR (SRR)

Namn	Rang	KP	Rustning	FB	Sköld	Skydd	När-strid	Projek-tilstrid	RM	Övrigt
Gaurhír	10	175	IN	50*	Nej	—/—	98st	50IB†	40	Demonisk varulvstrollkarl
STY90, SMI94, FYS85, INT79, PSY96, PER97, UTS30, PP40 *inklusive kläder +25										
Fha-Kórlash	6	86	RB	40	Ja	—/Ben	102kr	68ab	5	Scara-haikrigare
STY91, SMI68, FYS70, INT43, PSY69, PER80, UTS32										

SLP I MORDORS PORTAR (EDD)

Namn	KP	SB	När-strid	Projek-tilstrid	Rust-ning	Sköld	Övrigt
Gaurhír	17	+1T4	19st	10BL†	IN	Nej	Demonisk varulvsmagiker
STY15, SMI15, FYS14, INT13, PSY25, KAR16, STO19							
Fha-Kórlash	14	+1T4	20kr	13ab	RB	16MS	Scara-haikrigare
STY15, SMI12, FYS12, INT10, PSY12, KAR13, STO16							

†: BL = BLixt

6 SCARA-HAI

Scara-hai är en liten stam av orcher, som har utvecklat vissa unika, karaktärsdrag och även på magisk väg erhållit andra speciella färdigheter.

Från början levde scara-haiorcherna i Mordors sydöstända, i området där Ephel Dúath gränsar till Khand. Dessa avlägsna områden kuvades aldrig av Gondor sedan Sauron besegrats. En av Saurons uråldriga (och odödliga) tjänare, Gaurhír, fann scara-haiorcherna och utnyttjade dem för sina egna syften. Han tvingade dem att på alla sätt dyrka bergsbestarna, kända som ulvar. Genom sin egen kunskap och färdighet, kom Gaurhír på ett sätt att förtrolla varghudar, så att orcherna förvandlas till halvulvar när de tar dem på sig.

Scara-haiorcherna kallas Gröna Klons orcher. Deras krigare bär den symboliska gröna klon på sina bröstplåtar. Deras namn är också en bra symbol för hur de ser ut när de antar varggestalt, eftersom deras ögon, tänder, hud och klor antar en lysande grön färg. Förvandlingsprocessen tar 30 sekunder. Själva förtrollandet av hudarna tar emellertid en hel timme och måste ske på ett bestämt sätt. Varje scara-haiorch har sitt eget vargskinn, med vilket han hör samman och trots att skinnet kan ersättas, försvarar ägaren det vanligtvis med lika stor vildsinthet som sitt eget liv — ibland större. Efter förvandlingen kan orcherna behålla sin vargskepnad i upp till 6 timmar. Under denna tid behåller orcherna sin "intelligens" men får dessutom en ulvs sinnen och fruktansvärda käftar. Orchernas händer förvandlas till klor, men behåller tummen, så att de fortfarande kan svinga sina vapen (med –20 AB som resultat; EDD: –4 FV). Andra fördelar som de erhåller vid förvandlingen är bättre stridsmoral (på grund av blodtörsten) och fler Skadepoäng. I vargskepnad är orcherna underligt känsliga mot en viss ört, akonit (också kallad Vargbane och Klockblomma på väströna). Om en orch sväljer örten eller träffas av den i ett sår, tar han 1 KP i skada per rond och måste dessutom klara ett motståndsslag mot ett nionde rangens gift eller gå mot en oundviklig, plågsam död. Orcherna kan dock vädra örten på 50 stegs avstånd när de är i vargskepnad och följaktligen undvika den.

Scara-haiorcherna har rangordning inom stammen precis som andra orcher. Kvinnorna och ungarna får klara sig själva och är nästan slavar. Endast de starkaste av männen får fortplanta sig. Ibland, sägs det, framföder Gaurhír ulvar med en orchkvinna för att stärka stammen. Stammen leds av en Fha-Kórlash *(Or. "Väldig käft")*, som hövdingen kallas. Hans statussymboler är en stor yxa samt ett par kloförsedda armskenor. Han för befäl över två Karg-Kragórs *(Or. "Huggtänder")*, som väljs ut bland de starkaste av stammens spejare. Deras symboler är förtrollade halsband av vargtänder. Resten av stammen är organiserade i fem bukras *(Or. "Klo")*, vilka var och en består av två krigare och två spejare samt en ledande shirûk *(Or. "Hoppare")*. Shirûkerna använder ett särskilt vapen, en kloförsedd spikklubba, kallad ór-bukar. Andra beskrivningar av scara-hai ges i de SLP-avsnitt där de först nämns.

7 TABELLER

7.1 MÖTEN I NORRA EPHEL DÚATH

Möte		Cirith Helkond	Imlad (ingångar)	Lechil (platå)
A)	Scara-hai	01–05	01–02	—
B)	Mörkerbest	—	—	01–02
	Flugor/Mordor	—	—	03–04
	Vildget	06–11	03–04	—
	Jättespindel	12–14	05–11	05–14
C)	Flammor	—	12	15–29
	Dimma	15–18	13–20	30–31
	Rök	19–20	21–24	32–39
D)	Fall	21–23	25–29	40–42
	Vilse	—	30–31	43–52
	Spetsar	—	—	53–60
E)	Ingenting	24–00	32–00	61–00

MÖTEN I TORNET DURTHANG

		Grottorna	Tornet
A)	Vakter	01–04	—
	Budbärare	05–06	01–02
	Tjänare	07–12	—
B)	Desorientering	13–14	03–08
	Fall	15–18	09–20
	Vålnad	—	21–32
	Hetta	19–20	33–44
C)	Föremål	21–27	—
D)	Särskild	28–29	45–48
E)	Inga möten	30–00	49–00

7.2 DJUR I NORRA ITHILIEN OCH EPHEL DÚATH (SRR)

Varelse	Rang	Snabbhet	SP	Rustning	FB	Primär AB	Sekundär AB	Storlek†	Övrigt
Irrbloss	5	SN	100	IN	30	—	—	N	Anfaller med trans-besvärjelse (speciell)
Jättespindel	5	GS	50	HL	25	65Ho*	55Be	S/N	*: gift
Kraken	15	N	150	IN	50	75Gp	—	N	3 attacker/rond
Mordorflugor	1	MS	2	IN	35	15Be	—	ML	Antal: 1T100
Stridshäst	5	SN	160	ML	30	70Tr	30Sl	N/N	Baltabs märr
Ulv	‡	SN	+50%‡	ML	45	90Be	Va	S/—	(scara-hai i ulvform)
Vildget	2	SN	60	ML	45	40Ho	60Sl	N/L	Vaktar revir
Vildsvin	3	SN	120	IN	30	40Ho	30Be	S/N	Bärsärkar i trängda lägen

†: Först står maximal primär Allvarlig skada; efter strecken står maximal Sekundär Allvarlig skada

‡: Scara-haiorcher i ulvform ökar sina SP med 50%

7.2 DJUR I NORRA ITHILIEN OCH EPHEL DÚATH (EDD)

Varelse	KP	SB	Primär attack	Skada	Sekundär attack	Skada	abs	Övrigt
Irrbloss	20	—	—	—	—	—	—	Anfaller med trans-besvärjelse (speciell)
Jättespindel	10	+1T6	1 Stick 13	1T8*	1 Bett 11	1T6*	6	*: gift
Kraken	30	+1T6	3 Kramar 15	1T4	—	—	—	
Mordorflugor	1	—	1 Bett 5	1T2–1	—	—	—	Antal: 1T100
Stridshäst	12	+1T4	1 Spark 14	1T4+1	1 Bett 5	1T4–1	1	Baltabs märr
Ulv	+50%†	+1T4	1 Bett 18	1T8+1	1 Vapen	varierar	2	(scara-hai i ulvform)
Vildget	12	—	1 Stångn. 8	1T6	1 Spark 12	1T8	2	Vaktar revir
Vildsvin	24	—	1 Stångn. 5	1T6	1 Bett 9	1T8	2	Bärsärkar i trängda lägen

†: Scara-haiorcher i ulvform ökar sina KP med 50%

7.3 ÖRTER I NORRA ITHILIEN

Ört	Vanlighet*	Form/prep.	Effekt
Akonit	2	löv/anbringas	Se kapitel 6
Aloe	7	salva/anbringas	Halverar läkningstiden för brännsår och småsår
Arlan, trädgård	—	löv/anbringas	Helar 1T5+4 SP (EDD: helar 1T2+1 KP)
Arlan, vild	2	löv/anbringas	Helar 1T6 SP (EDD: 1T2 KP)
Arpsusar	5	stjälk/dekokt	Helar muskelskada
Athelas	7	löv/dekokt	Univerialhelande
Attanar	6	mossa/anbringas	Botar feber
Boknötter	5	nöt/intas	En dags näring
Bredfotsgodört	4	löv/dekokt	+25 på motståndsslag mot Skräck (EDD: –5 på Skräcktabellen)
Elbens korg	6	rot/dekokt	2 x handlngsförmåga i en rond (EDD: 2 SR)
Kelventari	4	bär/anbringas	Helar 1T10 SP (EDD: 1T3 KP) orsakade av hetta
Klarblå ögon	7	blomma/dekokt	Förbättrar synen 3 ggr i 3h
Pälsekollon	3	nöt/intas	1 dags näring
Rewk	3	rotknöl/dekokt	Helar 2T10 SP (EDD: 1T6 KP)
Sara uppnosig	1	rot/intas	3 dagars näring
Sorgfria helbrägdagöraren	2	frön/intas	Hellar alla SP, användaren blir orörlig i 1 timme
Sulimquelótë	4	löv/ingnides	Framkallar kraftig stank i 1T4 timmar. Håller insekter borta
Suranre	3	löv/inandas	Botar omtöckning (1 rond; EDD: 2 SR)
Thurl	2	lök/dekokt	Helar 1T4 SP (EDD: 1T2–1 KP)
Uraana	8	löv/pasta	Orskakar 3T10 SP (EDD: 1T8 KP)
Vinlövsmagnolia	6	nektar/intas	Närande, sövande, hallucinogen
Yaran	2	pollen/inandas	Skärper lukt- och smaksinne i 1 timme

*: Se koderna till tabell ST-5; EDD: se svårighetstabellen (2.6)

ÖRTPRODUKTER FRÅN MAR MALIARNIN

Mirlothnen (Doftvatten)	**Pris/30 g**	**Ingredienser**
Cirelnen (lavendelvatten)	3 ss	lavendelolja
Hírvia (Ansiktsvatten)	4 ss	rosor, kryddnejlika, lagerblad
Ithilnen (Ithilienvatten)	2 ss	mynta, rosmarin, rosor

Belmirnen (Parfym)	**Pris/30g**	**Ingredienser**
Caryopha	6 gs	nejlika
Hwestene	3 gs	liljekonvalje
Lathlasse	12 gs	vanilj, ceder, kanel
Myranis	2 gs	balsamin, muskot
Myrista	4 gs	muskot
Ngaelen	8 gs	jasmin
Olvardil	28 gs	rosor, gardenia, jasmin, apelsin
Uinia	4 gs	ekmossa

Fladuciel (Olja och tvål)	**Pris/30 g**	**Ingredienser**
Findirciel (Hårolja)	12 ss	salvia, svart valnöt (hårfärg)
Finthien (Hårschampo)	4 ss	kamomill, järnört, rosmarin
Fúmell (Kroppsolja)	10 gs	vallmo
Meluinzil (Rosentvål)	2 ss	rosenblad
Yrncielin (Badolja)	5 ss	tallbarr, sandelträ

Uwing (Öl)	**Pris/liter**	**Ingredienser**
Ginnas (mörkt öl)	15 ks	nässlor, humle, kardborre, socker
Maskrosöl	4 ks	maskrosrot, ingefära, citron, socker
Månöl	2 ks	kardborre, korn
Salviaöl	3 ks	kardborre, salvialöv, korn, vete

Iarnin (Vin)	**Pris/liter**	**Ingredienser**
Cúlaissôn	5 bs – 10gs	ilägg av björnbärsskott och rosenblad.
Maliarnin, rött	12 ks	innehåller vindruvsskinn
Maliarnin, vitt	15 ks	en aning mousserande
Rimaur-iarnin	32 ks	fläderbärsblommor

Firirnin (Sprit)	**Pris/liter**	**Ingredienser**
Brosiarnin trävin	1 bs	tallbarrsextrakt, med andra träoljor
Culdnor guldsprit	26 ks	ingefära, apelsin, sprit
Dolcrist klarsprit	4 bs	kummin och Carum carvi frön, mycket stark (även kallad Huvudsplittraren)
Mircalen *(S. "Gröna juvelen")*	25 ks	mynta, anis
Mjöd	9 ks	rosmarin, kanel, muskot, honungsblomster, ingefära

ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

EN FÖRSMAK AV ONDSKAN

MORDORS PORTAR

Paradiset och helvetet invid varandra; så kan man beskriva förhållandet mellan Ithilien och Mordor. Ithilien utgör Gondors fagra gränsmark mot Svarta Rikets torra fasor. Rykten om lättförtjänta pengar lockar spelarna till denna trakt. Folk har försvunnit spårlöst, och kanske döljer sig Ondskans långa hand bakom detta. Gåtan är dock svårlöst.

Denna modul innehåller tre äventyr och en kortfattad beskrivning över norra Ithilien, samt en del nya, spännande varelser att använda i din Midgårdskampanj.

OBS: Detta är inte ett eget spel; du måste äga antingen Expert Drakar och Demoner eller Sagan om Ringen-rollspelet för att kunna använda denna modul.





06304